

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV
MIS NURUL FADHILAH PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH:

**YULI ANDARI
NIM. 36.14.4.044**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV
MIS NURUL FADHILAH PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI


**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH:

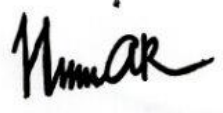
YULI ANDARI
NIM. 36.14.4.044

PEMBIMBING SKRIPSI

PEMBIMBING I


Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP. 19711208 200710 2 001

PEMBIMBING II


Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731 Email:
ftiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan**” yang disusun oleh YULI ANDARI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:


08 Juni 2018 M

23 Ramadhan 1439 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**


Ketua


Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP. 19711208 200710 2 001

Sekretaris



Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014

Anggota Penguji


1. Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP. 19711208 200710 2 001


2. Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd
NIP. 19761223 200501 2 004


3. Dra. Hj. Rosdiana A. Bakar, MA
NIP. 19530908 198103 2 001


4. Drs. Hadis Purba, MA
NIP. 19620404 199303 1 006

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

Nomor : Istimewa

Medan, Mei 2018

Lampiran : -

Kepada Yth:

Perihal : Skripsi

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

Assalamualaikum.Wr. Wb

Setelah membaca, menulis, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Yuli Andari

Nim : 36. 14. 4.044

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / S1

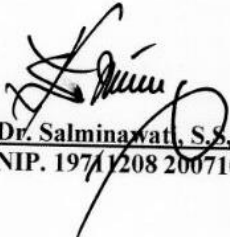
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

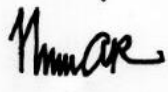
Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

PEMBIMBING I


Dr. Salminawati, S.S., MA
NIP. 19711208 200710 2 001

PEMBIMBING II


Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuli Andari

Nim : 36. 14. 4. 044

Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ S1

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap

Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV

MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sebelumnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan universitas batal saya terima.

Medan, Juni 2018

Yang membuat pernyataan



YULI ANDARI

NIM. 36144044



ABSTRAK

Nama : Yuli Andari
Nim : 36144044
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr. Salminawati, S.S, MA
Pembimbing II : Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
Judul : Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan.

Kata kunci: **media pembelajaran, multimedia, hasil**

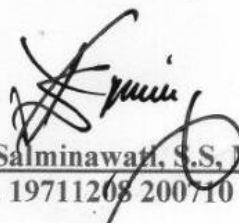
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan.

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* yang dilakukan di kelas IV MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas IV Ali sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa dan kelas IV Thalhah sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia adalah 86,16 dengan standar deviasi 9,71, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan penggunaan media buku paket adalah 76,83 dengan standar devias 7,82. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan.

Mengetahui,

Pembimbing I


Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP. 19711208 200710 2 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan Nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta Salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan safaatnya dan yang telah menuntun manusia kejalan kebahagiaan hidup didunia dan diakhirat.

Skripsi ini merupakan kajian tentang “Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan”. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH Saidurrahman, M.Ag selaku Rektor UIN Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. H. Amiruddin Siahaan, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Salminawati, S.S, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) serta selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan nasehat serta kritik dan saran, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing II, yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi

ini walaupun keadaan beliau sibuk namun masih dapat meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

5. Ibu Dr. Eka Susanti, M. Pd selaku Penasehat Akademik penulis, yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan perkuliahan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
6. Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani Pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
7. Ibu Hj. Hotni Mediwarni, S.Pd.I, MA selaku Kepala Sekolah MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Guru MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan Leni Karmila Rambe, S.Pd yang telah bersedia sebagai guru pamong dalam pelaksanaan penelitian. Serta guru-guru MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teristimewa dan tercinta kepada ayahanda Saeran dan ibunda Sutimah yang telah menjadi penyemangat dan motivasi saya dalam menjalani perkuliahan.
10. Tidak lupa juga kepada kakak saya Evi Supiana, A.Mk dan Eka Yuniarti, S.Pd, serta adik-adik saya Sayono, Eli Yusrina, Rifqy Agilino dan Dzakir Umar Al Fatih, terima kasih atas perhatian dan doa kalian.
11. Kepada Member Istri Sholehah Namiroh Lubis, Lailatul Fadhilah, Rahmah Wildah, Maridhatul Nurian, Nunzairina, Laila Hafni Intan Dwi Ningrum, Khairun Nisa, Novi Fazria Simamora dan Maya Sari yang selalu

membantu, setia, mendukung, dan selalu ada saat senang maupun susah selama 4 tahun perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.

12. Seluruh teman perkuliahan khususnya PGMI-3 yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberikan dukungan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

13. Teman curhat terbaik Yogi Syahnanda Ginting, yang selalu setia mendengarkan keluh kesah penulis dalam pengerjaan skripsi.

14. Tidak lupa pula kepada sahabat terbaik Aulia Rahma Arifin, Yuni Partiwi, Putri Mandayani dan Yulia Nurjannah Lubis yang telah menjadi pendengar serta penghibur disaat lelah dalam pengerjaan skripsi ini.

Untuk itu dengan hati yang tulus penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak, semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. aamiin..., penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, kritik dan saran serta bimbingan sangat diharapkan demi kesempurnaannya.

Medan, 01 Juni 2018
Penulis

YULI ANDARI
NIM. 36.14.4.044

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR SKALA	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN LITERATUR	9
A. Kerangka Teori	9
1. Hakikat Belajar	9
2. Hakikat Hasil Belajar	11
3. Ciri-ciri Belajar	12
4. Faktor Keberhasilan Belajar	12
5. Pengertian dan Manfaat Multimedia	14
6. Penggunaan Multimedia	19
7. Mendesain Multimedia Pembelajaran	22
8. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia	23
9. Materi	25
B. Penelitian Terdahulu	28
C. Kerangka Pikir	29
D. Hipotesis	31

BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Definisi Operasional Variabel	34
D. Pengumpulan Data	34
E. Analisis Data	36
F. Prosedur Penelitian	44
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Temuan	45
1. Temuan Umum	45
a. Gambaran Umum Madrasah	45
b. Gambaran Umum Penelitian	46
2. Temuan Khusus	47
a. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	47
b. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	48
c. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa	49
B. Pembahasan	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	32
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV MIS Nurul Fadhillah	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Post Tes	36
Tabel 3.4 Kriteria Realibilitas Suatu Tes	38
Tabel 3.5 Indeks Kesukaran Soal	39
Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda Soal	40
Tabel 4.1 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen	48
Tabel 4.2 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol	49
Tabel 4.3 Ringkasan Tabel Uji Normalitas Data	50
Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Untuk Kelompok Sampel	51
Tabel 4.5 Rata-Rata Dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4.6 Hasil Uji t Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa	54

DAFTAR SKALA

Skala 4.1 Perbandingan Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran	60
Lampiran 2 Rpp Kelas Eksperimen	61
Lampiran 3 Rpp Kelas Kontrol	68
Lampiran 4 Instrumen	75
Lampiran 5 Kunci Jawaban	80
Lampiran 6 Tabulasi Hasil Untuk Pengujian Validitas Soal	81
Lampiran 7 Tes Uji Validitas	82
Lampiran 8 Tabulasi Hasil Uji Realibilitas	84
Lampiran 9 Perhitungan Realibilitas Tes	85
Lampiran 10 Tabulasi Hasil Uji Kesukaran Tes	87
Lampiran 11 Perhitungan Tingkat Kesukaran Tes	89
Lampiran 12 Data Hasil Belajar Siswa	93
Lampiran 13 Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, Data Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	97
Lampiran 14 Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar	99
Lampiran 15 Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar	102
Lampiran 16 Prosedur Pengujian Hipotesis	104
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha atau kegiatan yang sangat dibutuhkan sepanjang zaman. Karena setiap orang memerlukan pendidikan, apalagi di era globalisasi yang berkembang semakin pesat, maka pendidikan harus bisa mengimbangi zaman agar dapat menempatkan teknologi modern dalam upaya mengembangkan pendidikan. Tinggi rendahnya kehidupan manusia ditentukan oleh tinggi rendahnya pendidikan masyarakat yang bersangkutan. Begitu juga tinggi rendahnya derajat seseorang ditentukan oleh tinggi rendahnya ilmu yang mereka miliki.

Dalam bahasa Arab dijumpai pula kata *tarbiyyah* yang kata ini sering digunakan oleh para ahli pendidikan Islam untuk menerjemahkan kata pendidikan dalam bahasa Indonesia. Demikian juga *ta'lim* yang digunakan untuk menerjemahkan kata pengajaran dalam Bahasa Indonesia. *Tarbiyyah* dan *ta'lim* dengan berbagai kata yang serumpun dengannya ditemui dalam al-Qur'an al-Karim. *Al-tarbiyyah* yaitu yang artinya mengembangkan atau menumbuhkan sesuatu setahap demi setahap sampai pada tingkat yang sempurna, yang lebih mengacu kepada bimbingan, pemeliharaan, arahan, penjagaan dan sifatnya pembentukan kepribadian. Sedangkan *ta'lim* mengacu kepada adanya sesuatu berupa pengetahuan yang diberikan kepada seseorang, jadi sifatnya intelektual.¹ Pada hakikatnya kedua istilah tersebut memiliki esensi yang sama, yaitu sama-sama bertujuan untuk membina manusia menjadi individu dan kelompok yang

¹Syafaruddin. dkk, (2014), *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Hijri Pustaka Utama, hal. 27.

memiliki tanggung jawab dalam setiap melakukan aktivitas hidupnya sesuai dengan potensi yang ada pada dirinya baik terhadap manusia dan alam lingkungannya, terutama terhadap Allah SWT Sang Pencipta.

UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific, and Cultural Organization*) mencanangkan 4 pilar tujuan pendidikan untuk kehidupan peserta didik yakni *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar melakukan), *learning to be* (belajar menjadi diri sendiri), dan *learning to live together* (belajar hidup dalam kebersamaan).² Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyimak dan latihan. Proses dalam belajar mengupayakan secara efektif agar terjadi adanya perubahan tingkah laku siswa yang disebabkan oleh proses-proses tersebut. Belajar bukan hanya berorientasi pada produk atau hasil belajar tetapi juga harus memiliki kesadaran dan kemampuan bagaimana cara mempelajari yang harus dipelajari itu.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.³ Dari pendidikan tersebut, sumber daya manusia akan meningkat baik dilihat dari segi

²Kunandar, (2007), *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal. 287.

³Faturrahman. dkk, (2012), *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, hal. 2.

akhlak, intelegensi dan retorikanya dalam kehidupan sehari-hari. Sumber daya tersebut dapat ditingkatkan dengan cara belajar.

Belajar merupakan suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang biasa disebut hasil belajar, yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisikososio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha untuk memberikan pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Belajar merupakan suatu kegiatan dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama, ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada kegiatan pembelajaran di kelas. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan mempengaruhi cara guru itu mengajar. Pendidikan yaitu setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Dalam proses pembelajaran tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang telah diajarkan. Mengaktualisasi hasil belajar diperlukan serangkain pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Kegiatan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari aktivitas siswa untuk belajar. Aktivitas yang dilakukan selalu dengan komunikasi, komunikasi akan terjadi apabila bahasa yang digunakan baik dan dimengerti.

Bahasa adalah salah satu bagian terpenting dari kehidupan manusia. Bahasa dan manusia ibarat dua sisi mata uang yang tak terpisahkan. Dengan bahasa, manusia bisa menciptakan pesan, tanda makna, arti, maksud dan pengertian. Dengan bahasa juga, manusia dapat berkomunikasi, berinteraksi dan bermasyarakat. Bahasa lah yang menjadi media untuk melahirkan pengertian, dan terbangunnya saling memahami.⁴ Media dalam penyampaian bahasa salah satunya adalah dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan yang ada dalam dirinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung diajarkan dengan menggunakan metode ceramah yang hanya mengandalkan buku paket saja. Penggunaan metode ceramah yang hanya mengandalkan buku paket dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan membuat siswa jenuh dan kurangnya keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa, cara yang bisa dilakukan seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas yaitu dengan penggunaan media pembelajaran.

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Penggunaan media sebagai alat bantu tidak bisa sembarangan menurut kehendak hati guru. Tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Banyak media dalam pembelajaran

⁴Ali Murthado, (2012), *Teori Dan Praktik Menulis Karya Ilmiah*, Medan: Wal Ashri Publishing, hal. 3.

yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah multimedia pembelajaran. Multimedia adalah kombinasi antara komputer dan video, yaitu kombinasi tiga elemen yang terdiri atas gambar, suara dan teks.⁵ Penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan mempermudah guru memberi materi dan mempermudah siswa menerima materi pelajaran. Pembelajaran dengan multimedia terasa nyata karena terdiri dari gambar, suara dan teks. Dengan penggunaan multimedia akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta menumbuhkan minat belajar siswa.

Observasi awal dilakukan di MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan diperoleh data tentang hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV yang tidak tuntas KKM dan Klasikal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75. Ketuntasan Klasikal 80%. Hasil belajar siswa yang memperoleh >75 adalah 14 siswa (40%) dan <75 adalah 16 siswa (60%). Berdasarkan capaian nilai tersebut terlihat bahwa penguasaan materi belum tuntas. Karena hanya 40% yang nilainya diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran agar lebih memacu semangat untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Multimedia adalah kombinasi antara komputer dan video, yaitu kombinasi tiga elemen yang terdiri atas gambar,

⁵Deni Darmawan, (2014), *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 47.

suara, dan teks. Multimedia membantu siswa untuk menerima materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di MIS Nurul Fadhillah Tahun Ajaran 2017-2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa masih rendah.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media dalam pembelajaran.
3. Siswa sering mengalami kejenuhan atau bosan selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka permasalahan yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia di MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV dengan menggunakan media buku paket Bahasa Indonesia di MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia di MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan.
2. Mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV dengan menggunakan media buku paket Bahasa Indonesia di MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan.
3. Mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman, sebagai masukan sekaligus sebagai pengetahuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan multimedia guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.
- b. Bagi guru, jika hasil penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, akan dapat meningkatkan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya dan sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang sama.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

A. Kerangka Teori

1. Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu perubahan dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dan reaksi yang berupa kecakapan sikap, kebiasaan dan keterampilan. Islam sangat memperhatikan pentingnya belajar. Tinggi rendahnya kehidupan manusia ditentukan oleh tinggi rendahnya pendidikan masyarakat yang bersangkutan. Begitu juga tinggi rendahnya derajat seseorang ditentukan oleh tinggi rendahnya ilmu yang mereka miliki. Dengan adanya ilmu maka manusia adalah makhluk yang selalu dapat berpikir untuk melanjutkan hidupnya. Firman Allah SWT dalam surah al-‘Ankabut ayat 43 menjelaskan sebagai berikut:

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ ٤٣

Artinya: “Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu”.⁶

Tafsir Jalalain menjelaskan tentang surah al-‘Ankabut ayat 43 bahwa (Dan perumpamaan-perumpamaan ini) yang ada dalam Alquran (Kami buat) Kami jadikan (untuk manusia; dan tiada yang memahaminya) yang mengerti akan perumpamaan-perumpamaan ini (kecuali orang-orang yang berilmu) yakni, orang-orang yang berpikir.⁷ Tafsir tersebut menjelaskan bahwa orang yang berilmu akan selalu berpikir dalam setiap tindakan yang akan diperbuatnya, orang yang berilmu tidak akan mudah menyerah untuk tetap mempertahankan hidupnya.

⁶ Fadhal AR Bafadal, (2012), *Syaamil Al-Quran*, Bandung: Sygma Examedia Arkanleema, hal. 543.

⁷ Imam Jalaludin Al-Mahali, (2011), *Tafsir Jalalain Jilid 2*, Jakarta: Sinar Baru Algensindo, hal. 766.

Belajar mengandung arti adanya perubahan, perubahan terjadi karena adanya usaha, jadi belajar akan membawa perubahan pada individu, perubahan itu tidak hanya dibidang pengetahuan tetapi juga dalam pola tingkah laku (kognitif), perubahan dalam bidang keterampilan (psikomotorik), dan perubahan dalam sikap (afektif). Misalnya seorang siswa sebelumnya tidak pandai bagaimana cara sholat dan memiliki perilaku tercela, setelah belajar kini ia pandai sholat yang meliputi pandai membaca bacaan sholat (kognitif) tahu bagaimana gerakan sholat (psikomotorik) dan perilakunya berubah dari tercela menjadi lebih santun (afektif) dengan demikian seseorang dikatakan berhasil dalam belajar jika terjadi tiga jenis perubahan dalam dirinya yakni perubahan kognitif, psikomotorik dan afektif.

Menurut Dr. Mardianto belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam bidang keterampilan atau kecakapan. Seorang bayi misalnya, dia harus belajar berbagai kecakapan terutama sekali kecakapan motorik, seperti belajar telungkup, duduk, merangkak, berdiri atau berjalan.⁸ Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan, perubahan yang dimaksudkan dalam hal ini adalah perubahan sebagai hasil dari proses belajar dan perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku seseorang. Sedangkan C.T Morgan dalam Singgih D. Gunarsa belajar adalah sesuatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat (hasil) pengalaman yang lalu.⁹ Seperti yang dijelaskan dalam hadits Ibnu Majah yaitu:

حَدَّثَنَا هِشَامُ بْنُ عَمَّارٍ حَدَّثَنَا حَفْصُ بْنُ سُلَيْمَانَ حَدَّثَنَا كَثِيرُ بْنُ شَيْظُرٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سَيْبِرٍ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: طَلَبُ الْعِلْمِ

⁸Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hal. 45.

⁹Shochib, (2002), *Pola Asuh Orang Tua (Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri Sebagai Pribadi Yang Berkarakter)*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 22.

فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَاضِعُ الْعِلْمِ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمُقَدِّ خَنَازِيرِ الْجَوْهَرِ وَاللُّؤْلُؤِ
وَالذَّهَبِ (رواه ابن ماجه)

Artinya: “Telah mengabarkan kepada kami Hisyambin Ammar dari Hafsu bin Sulaiman dari Katsir bin Syinzir dari Muhammad bin Sirin dari Anas bin Malik ia berkata: Rasulullah SAW berkata: Mencari ilmu itu fardhu atas setiap muslim, dan yang meletakkan ilmu kepada selain ahlinya, maka ia seperti mengalungi babi dengan permata, mutiara dan emas.” (H.R. Ibnu Majah)¹⁰

Hadits tersebut menjelaskan bahwa sebagai manusia kita harus belajar, karena dengan belajar dapat membantu kita dimana pun kita berada. Karena dengan belajar kita akan mendapatkan ilmu, yang akan bermanfaat untuk menolong diri kita sendiri.

2. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku. Seorang yang belajar akan ada penambahan dan perubahan, baik yang berupa keterampilan, pengetahuan atau penguasaan nilai-nilai yang berlaku. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diakibatkan karena proses belajar. Menurut Suprijono hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dalam keterampilan.¹¹

Perubahan perilaku pada hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh dari pengalaman (interaksi dengan lingkungan), tempat proses mental dan emosional yang terjadi. Menurut Sudjana “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari

¹⁰Al-Abnani, Muhammad Nashiruddin, (2007), *Shahih Ibnu Majah*, Jakarta: Pustaka Azam, hal. 854.

¹¹Agus Suprijono, (2009), *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 5.

pengajar (guru).¹² Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari aktifitas belajar mengajar. Dalam hal ini yang dimaksudkan dengan hasil belajar ialah yang diperoleh setelah diadakan evaluasi atau test pendidikan. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran.

3. Ciri-ciri Belajar

Setiap perilaku belajar tersebut selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik antara lain seperti yang dikemukakan berikut ini: a) belajar menyebabkan perubahan pada aspek-aspek kepribadian yang berfungsi terus menerus, yang berpengaruh pada proses belajar selanjutnya; b) Belajar hanya terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual; c) Belajar merupakan kegiatan yang bertujuan, yaitu arah yang ingin dicapai melalui proses belajar; d) Belajar menghasilkan yang menyeluruh, melibatkan keseluruhan tingkah laku secara integral; e) Belajar adalah proses interaksi dan f) Belajar berlangsung dari paling sederhana sampai pada kompleks. Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang secara relative tetap dalam berpikir, merasa, dan melakukan pada diri peserta didik. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung.

4. Faktor Keberhasilan Belajar

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Namun demikian berhasil tidaknya dalam kegiatan belajarnya dipengaruhi oleh faktor internal dan

¹²Nana Sudjana, (2008), *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Jakarta: Falah Production, hal. 65.

eksternal. Menurut Purwanto faktor-faktor yang menyebabkan perilaku belajar yaitu: a) faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri dan b) faktor yang ada di luar individu. Faktor yang ada pada organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual. Yang termasuk kedalam faktor individual seperti motivasi, kematangan/ perubahan, latihan dan faktor pribadi. Faktor yang ada diluar individual yang disebut sebagai faktor sosial. Yang termasuk kedalam faktor sosial yaitu keluarga, sekolah, guru dan cara mengajarnya, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.¹³

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar banyak jenisnya namun di golongan menjadi dua bagian yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern meliputi: 1) keadaan jasmani seperti: kesehatan, dan cacat tubuh; 2) faktor psikologis meliputi: intelegensi, perhatian bakat, minat, motif, kematangan, dan kesiapan dan 3) faktor kelelahan meliputi: istirahat, tidur penggunaan obat, olahraga secara teratur, konsumsi makanan. Faktor ekstern meliputi: 1) faktor keluarga: cara orang tua mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar kebudayaan; 2) faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, dan tugas rumah dan 3) faktor kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul dan masyarakat.¹⁴

¹³Ngalim Purwanto, (2009), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, hal.102.

¹⁴Slameto, 2008, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 54

5. Pengertian dan Manfaat Multimedia

Dunia pendidikan terus mengalami perubahan mengikuti perkembangan zamannya, berbagai alat bantu belajar terus bermunculan yang tujuannya memungkinkan siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia, bila siswa mudah menerima pelajaran maka tujuan pendidikan akan lebih cepat tercapai, salah satu perubahan itu adalah di sisi alat belajarnya. Belakangan ini muncul istilah multimedia, istilah ini muncul pada tahun 1990, tujuan awalnya untuk menyatukan teknologi digital dengan analog dibidang *publishing, entertain, marketing* dan *advertising*. Namun karena keefektifannya dalam menyampaikan pesan, multimedia banyak digunakan dalam bidang pendidikan untuk presentase.

Ditinjau dari katanya multimedia adalah pengabungan dua kata yakni *multi* yang berarti banyak dan *media* yang berarti medium atau sarana. Multimedia adalah pengabungan beberapa elemen seperti teks, gambar, suara, warna dan sebagainya untuk tujuan tertentu. Seiring perkembangan zaman multimedia kini merambah masuk ke dunia pendidikan, multimedia di manfaatkan tenaga pendidik untuk memunculkan gaya pengajaran yang lebih menarik sehingga dalam proses belajar mengajar didalam kelas tidak monoton dan akan berorientasi pada hasil belajar. Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT. dalam surah An-Nahl ayat 43-44 yaitu:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَسَلُّوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ٤٣ بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Artinya: “Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki

yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui, keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan,” (QS an Nahl 16: 43-44).

Tafsir Jalalain, menjelaskan tentang surah an Nahl ayat 43-44 bahwa “(Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka) bukannya para malaikat (maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan) yakni para ulama yang ahli dalam kitab Taurat dan kitab Injil (jika kalian tidak mengetahui) hal tersebut, mereka pasti mengetahuinya karena kepercayaan kalian kepada mereka lebih dekat daripada kepercayaan kalian terhadap Nabi Muhammad SAW. (Dengan membawa keterangan-keterangan) lafal ini berta`alluq kepada fi`il yang tidak disebutkan; artinya Kami utus mereka dengan membawa hujah-hujah yang jelas (dan kitab-kitab) yakni kitab-kitab suci. (Dan Kami turunkan kepadamu Adz-Dzikr) yakni Alquran (agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang diturunkan kepada mereka) yang di dalamnya dibedakan antara halal dan haram (dan supaya mereka memikirkan) tentang hal tersebut kemudian mereka mengambil pelajaran daripadanya”.¹⁵ Dalam tafsir tersebut menjelaskan bahwa Al-Quran merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan kepada umat-Nya. Dengan adanya Al-Qur’an sebagai media, maka dapat dibuat berbagai media lain sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran.

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi dimana mampu

¹⁵Imam Jalaludin Al-Mahali, (2011), *Tafsir Jalalain Jilid 2*, Jakarta: Sinar Baru Algensindo, hal. 433.

membuat siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan menurut Najjar media atau multimedia adalah penyampaian informasi menggunakan gabungan teks, suara, grafik, audio, video dan animasi. Hal yang sama diungkapkan oleh Heinich, menurutnya media adalah alat saluran komunikasi, media berasal dari kata Latin yang berarti *medium* atau perantara yang menyampaikan pesan kepada si penerima, beliau mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, radio, komputer dan lain-lain.

Media kini telah banyak digunakan untuk membantu para tenaga pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya, selain lebih menarik, siswa juga lebih mudah memahami materi karena teori yang disampaikan didampingi animasi yang mendukung sampainya materi pembelajaran, oleh sebab itu multimedia menjadi penting dalam proses belajar mengajar sebab ia merupakan salah satu sumber belajar yang efektif juga sebagai alat peraga yang menyenangkan. Di lain pihak National Education Assosiasion memberikan definisi media sebagai bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya dapat di manipulasi, dilihat dan didengar.¹⁶

Media pembelajaran sendiri pada prinsipnya terdiri dari dua unsur yakni *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). *Hardware* adalah tampilan fisik dari media pembelajaran sedangkan *software*nya adalah tampilan non fisiknya seperti suara, animasi, video, gambar dll, namun yang terpenting disini bukanlah media pembelajarannya tetapi pesan yang akan dibawa oleh media tersebut. Selanjutnya tujuan media pembelaran diharapkan akan menumbuhkan keinginan siswa agar belajar lebih banyak, lebih terorganisir dengan baik.

¹⁶Arsyad, (2013), *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, hal. 3-4.

Multimedia atau media adalah sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan sejumlah alat dalam penyampaian pesan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan multimedia berarti ada inovasi dalam dunia pendidikan, sebab ada pemanfaatan teknologi yang dapat memudahkan siswa dan guru dalam berinteraksi. Perolehan pengetahuan siswa akan semakin abstrak jika disampaikan dengan pesan verbal, maka hal ini akan memungkinkan siswa hanya memahami kata tanpa bisa memahami lebih jauh lagi yang terkandung didalamnya, hal semacam inilah yang sering kali menjadi salah persepsi, oleh sebab itu siswa harus didorong memiliki pengetahuan yang nyata dan memahami betul apa yang dia dengar dan bicarakan. Secara umum manfaat multimedia adalah untuk: a) memperjelas pesan agar tidak verbalisme artinya multimedia disini memiliki jangkauan yang lebih jauh dalam menggambarkan suatu keadaan, lingkungan, bentuk dan sifat, contohnya semut adalah hewan yang kecil memiliki tangan dan kaki namun bila disampaikan dengan multimedia yang menampilkan gambar dan gerak maka akan didapati bahwa semut betubuh kecil, berwarna hitam atau merah, jalannya cepat, bisa mengangkat beban 10 kali lipat berat tubuhnya; b) menimbulkan gairah belajar artinya metode penyampaian melalui multimedia lebih kepada teknologi digital yang lebih nyata hal ini memacu keingintahuan siswa lebih dalam lagi sehingga semangat belajarnya semakin tumbuh dan c) memungkinkan anak belajar lebih mandiri artinya multimedia mampu memberikan penjelasan lebih detail dan terperinci dari pada kalimat kalimat verbal.

Sedangkan menurut Kemp and Dayton, manfaat multimedia dalam proses belajar adalah sebagai berikut: a) penyampaian pesan pembelajaran jadi lebih

terstandar; b) pembelajaran jadi lebih menarik; c) pembelajaran jadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; d) waktu pelaksanaan pembelajaran bisa diperpendek; e) kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan; f) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun; g) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dan h) peran guru berubah kearah yang lebih positif serta guru terpacu meningkatkan kemampuannya menguasai multimedia.¹⁷

Dengan menggunakan multimedia peran guru sedikit berubah, guru tidak lagi perlu menjelaskan secara rinci sebab materi pembelajaran sudah tersaji di slide dengan lebih jelas, oleh sebab itu peran guru saat proses belajar mengajar menjadi berubah, guru akan menjadi motivator untuk siswa. Dalam proses belajar motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting, siswa yang kurang berprestasi biasanya bukan disebabkan kemampuan belajarnya yang kurang akan tetapi lebih pada kurangnya motivasi yang ia peroleh sehingga ia tidak berusaha mengerahkan kemampuannya, maka dalam hal ini bisa ditarik kesimpulan bahwa siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan kemampuannya yang kurang namun karna rendahnya motivasi yang ia dapat dari lingkungan, keluarga dan teman temannya. Motivasi kaitannya dengan kebutuhan karna memang motivasi muncul karena adanya kebutuhan, seseorang akan bertindak, bergerak manakala ada kebutuhan yang harus ia penuhi. Wood Word mengatakan suatu motif adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan hal-hal tertentu untuk mencapai tujuan.¹⁸

¹⁷Susilana Riyana, (2007), *Media pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, hal. 9-10.

¹⁸Sanjaya, (2011), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal. 28.

Dengan demikian bisa kita pahami bahwa penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar sangat memberi dampak positif bagi siswa, jika di dukung dengan kemampuan guru dalam menguasai multimedia dan menyadari bahwa perannya dalam penggunaan multimedia akan indah menjadi motivator buat seluruh siswanya.

6. Penggunaan Multimedia

Multimedia sebenarnya bukan hal baru dalam kehidupan manusia, ia hanya berinovasi mengikuti perkembangan zamannya, bangsa Arab terdahulu juga menggunakan multimedia dalam menyampaikan pesan, jika hari ini multimedia dibayangkan dalam bentuk media sosial, televisi, komputer, radio dan lain-lain maka dahulu bangsa Arab juga melakukan hal yang sama, hanya saja multimedia mereka kala itu adalah syair, dengan syair mereka menyampaikan maksud dan tujuannya pada sekelompok kaum atau pembesar kerajaan.

Penggunaan multimedia pada masa sekarang khususnya dalam bidang pendidikan harus didukung oleh kemampuan guru yang merupakan objek sentral, dalam mengendalikan multimedia tersebut, seorang guru diharapkan memiliki kemampuan yang mampu dalam menggunakan multimedia atau sarana pembelajaran lainnya agar pesan pendidikan yang hendak disampaikan tepat mengenai sasaran. Sebelum menggunakan multimedia seorang tenaga pendidik harus benar-benar paham tentang apa yang akan digunakannya dalam menyampaikan materi. Berikut adalah beberapa contoh multimedia yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- a) Media berbasis audio visual dimana seorang guru dalam menyampaikan materinya menggunakan slide yang dirancang

dikomputer, dalam hal ini seorang guru diharapkan membuat sendiri slide yang akan disampaikan dan meletakkan gambar, video, teks, warna, dll, yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, seorang guru hendaknya jangan menggunakan slide orang lain sebab di khawatirkan guru tersebut tidak menguasai materi yang mau disampaikan

- b) Media berbasis visual dimana seorang guru memberikan gambaran visual sementara siswanya berimajinasi membayangkan bentuk gambar tersebut. Misalnya guru menyebutkan struktur organisasi sementara para siswa membayangkan bentuk organisasi tersebut, maka dalam hal ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan adalah usahakan visual itu sesederhana mungkin, berikan informasi-informasi yang tepat dan ulangi sajian visual sampai siswa benar benar paham.
- c) Media berbasis manusia dimana guru disini hanya mengajukan dua teknik yakni penjelasan yang berpusat pada tanya jawab dan pembelajaran yang berpusat pada masalah yang harus dipecahkan. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan yakni merumuskan masalah yang relevan, mengidentifikasi masalah terkait untuk memecahkan masalah, membantu siswa mengeksplorasi materi serta membantu siswa dalam menganalisis masalah dan merumuskan solusinya.¹⁹

Mengajar dengan multimedia yang direncanakan dengan baik akan memberi nilai edukatif yang mewarnai interaksi, dimana proses belajar akan menjadi dua arah sehingga suasana belajar akan menjadi lebih hidup. Nana

¹⁹Susilana, (2007), *Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, hal. 177-178.

Sudjana menyebutkan bahwa tidak semua siswa mampu berpikir abstrak, justru mereka masih berpikir yang nyata, oleh sebab itu kehadiran media justru mampu menjelaskan yang tidak mampu dijelaskan oleh guru, disinilah peran media lebih menonjol, setidaknya nilai nilai praktis yang terdapat dalam multimedia yakni dengan media dapat meletakkan dasar dasar yang nyata untuk berpikir karena itu dapat mengurangi verbalisme.²⁰

Ada enam langkah yang bisa ditempuh guru pada waktu ia mengajar dengan menggunakan multimedia, keenam langkah itu adalah:

- a) merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media,
- b) persiapan guru, pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan digunakan, pada hal ini prinsip pertimbangannya patut di perhatikan,
- c) persiapan kelas, pada fase ini siswa dikelas harus punya persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media, disini guru harus pintar memotivasi siswa serta menertibkannya sebelum pelajaran dimulai,
- d) penyajian, pada fase ini keahlian guru sangat diuntut dalam melakukan pengajaran dengan media, guru diharapkan mampu membawa suasana dan perasaan siswa, mengayunkan imajinasi mereka mendekati tujuan pengajaran,
- e) langkah kegiatan belajar siswa, pada fase ini siswa belajar berimajinasi mengembangkan sendiri apa yang telah mereka peroleh dari interaksi mereka dengan guru dan media pengajaran.,

²⁰Bahri Dzamarah, (2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 137.

f) evaluasi, pada fase ini pengajaran di periksa sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, sejauh mana pengaruh multimedia dalam pengajaran serta apa apa saja kendala yang dihadapi siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung khususnya pada pendidik muslim, Muhammad Bin Jamil Zinu menyarankan agar guru-guru membuat program.²¹ Program ilmiah untuk para pelajar untuk mengasah kemampuannya sehingga mereka akan bertambah giat dalam hal ini program program tersebut bisa memanfaatkan teknologi multimedia atau sejenisnya.²²

7. Mendesain Multimedia Pembelajaran

Aspek penting penggunaan media adalah untuk mempertegas dan memperjelas sebab informasi yang disampaikan secara lisan kadang kurang di pahami sepenuhnya oleh siswa terlebih lagi bila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Keberhasilan penggunaan media tidak lepas dari bagaimana penggunaan media itu direncanakan, didesain, dirancang, media yang dapat merubah perilaku siswa dan meningkatkan hasil belajar sehingga menjadi siswa berprestasi tidak bisa berlangsung secara spontanitas. Ada beberapa hal yang patut dipertimbangkan dalam mendesain penggunaan multimedia, diantaranya pemilihan kata yang sesuai, pemilihan gambar yang tepat, pemutaran audio-video dengan durasi dan waktu yang tepat, singkat tapi mengena, dan kemampuan guru dalam memotivasi siswa, serta pengaturan waktu pemberian materi, sehingga

²¹Bahri Dzamarah, (2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 36.

²²Muhammad, (1997), *Petunjuk Praktis Bagi Pendidik Muslim*, Solo: Istiqomah, hal. 114.

materi yang disampaikan benar-benar selesai tepat waktu namun memiliki pesan pendidikan yang jauh lebih baik dari penyampaian materi dengan bahasa verbal.

Hal-hal yang menjadi perhatian guru dalam mendesain suatu materi dengan multimedia adalah sebagai berikut:

- a) Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa,
- b) perumusan tujuan,
- c) perumusan materi,
- d) evaluasi pembelajaran.²³

8. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia tumbuh dan berkembang dari bahasa Melayu yang sejak zaman dulu sudah dipergunakan sebagai bahasa perhubungan (*lingua franca*) bukan hanya di Kepulauan Nusantara, melainkan juga hampir di seluruh Asia Tenggara. Bahasa Melayu mulai dipakai di kawasan Asia Tenggara sejak abad ke-7. Bukti yang menyatakan itu ialah dengan ditemukannya prasasti di Kedukan Bukit tahun 683 M (Palembang), Prasasti Talang Tuo tahun 684 M (Palembang), Prasasti Kota Kapur tahun 686 M (Bangka Barat), dan Prasasti Karang Brahi tahun 688 M (Jambi). Prasasti itu bertuliskan huruf Pranagari berbahasa Melayu Kuno. Bahasa Melayu Kuno itu tidak hanya dipakai pada zaman Sriwijaya karena di Jawa Tengah (Gandasuli) juga ditemukan prasasti tahun 832 M dan di Bogor ditemukan prasasti tahun 942 M yang juga menggunakan bahasa Melayu Kuno.²⁴

Bahasa memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi manusia dalam berbagai bidang kehidupan sebab bahasa tidak hanya berfungsi

²³Syahnan, (2012), *Pembinaan, Pengembangan dan Perlindungan Bahasa Indonesia*, Bandung: Perdana Mulya Sarana, hal. 141.

²⁴Zaenal Arifin dan Amran Tasai, (2010), *Cermat Berbahasa Indonesia*, Jakarta: Akademika Presindo, cet.12, hal. 5.

sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana yang tepat untuk mengungkapkan berbagai macam gagasan. Melalui bahasa, manusia dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Disamping itu, bahasa juga merupakan media untuk menyampaikan berbagai informasi serta penyebarluasan ilmu pengetahuan. Peranan bahasa yang sedemikian penting menuntut adanya upaya-upaya untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran bahasa di sekolah, khususnya di sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki berbagai kemampuan sebagai berikut: 1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; 2) menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; 3) memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; 4) menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan 6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.²⁵

Ada 4 aspek keterampilan berbahasa yang akan dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keempat aspek itu adalah aspek: 1) mendengarkan (*listening skill*); 2) berbicara (*speaking skill*); 3) membaca (*reading skill*) dan 4) menulis (*writing skill*). Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan. Dalam penyajian pembelajaran, keempat keterampilan tersebut erat

²⁵Syahnan Daulay, (2012), Pembinaan, Pengembangan dan Perlindungan Bahasa Indonesia, Medan: CV Perdana Mulya Sarana, hal. 43.

kaitannya dan saling menunjang. Keterampilan menyimak erat kaitannya dengan keterampilan berbicara sedangkan keterampilan membaca erat kaitannya dengan keterampilan menulis. Bahkan keempat keterampilan tersebut dapat disajikan secara bersamaan dengan penekanan pada salah satu bidang keterampilan.²⁶ Dengan mempelajari Bahasa Indonesia siswa diharapkan mampu membaca dan memperluas wawasan mereka serta bisa memperhalus budi pekerti dan juga bisa semakin menghargai Bahasa Indonesia dan bangga terhadap bahasa pemersatu bangsa tersebut.

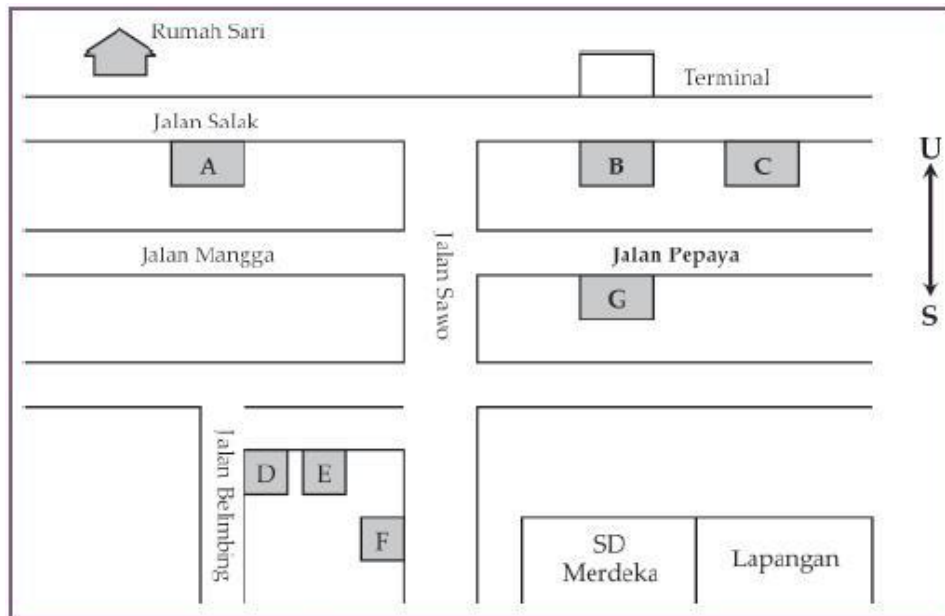
9. Materi (Denah)

a. Pengertian Denah

Denah merupakan gambar kecil yang menunjukkan letak tempat, jalan, gedung, ruang yang diwujudkan dalam suatu simbol dan kode tertentu. Denah sama maknanya dengan peta. Didalam denah tercantum keterangan arah mata angin dan simbol sebagai pedoman menentukan posisi tertentu. Untuk memudahkan dalam membuat dan membaca denah, kita perlu menambahkan mata angin pada denah. Apakah mata angin itu? Mata angin merupakan panduan yang lazim digunakan untuk menentukan arah. Ada delapan penjuru arah mata angin. Mata angin berguna untuk menunjukkan arah suatu tempat sehingga kita bisa cepat mencapainya. Mata angin juga memudahkan kita untuk menunjuk arah. Orang lain akan mudah mengerti bila kita menyebut arah tersebut. Jika kita menyebut arah timur, orang akan menuju kearah matahari terbit. Jika kita menyebut arah barat, orang akan berjalan menuju arah matahari terbenam. Untuk mengetahui arah mata angin, kita bisa menggunakan kompas. Kompas alat

²⁶Pertama, (2004), *Materi Pelatihan Terintegrasi Bahasa Indonesia*, Jakarta: Depdiknas, hal. 33.

penunjuk arah yang selalu menunjuk arah utara. Kemampuan membaca denah adalah untuk mencari suatu tempat atau lokasi tertentu yang ingin dikunjungi dengan cepat dan tepat. Perhatikan denah berikut!



Denah lingkungan di sekitar rumah Sari

Keterangan: A. Toko Baru

E. Swalayan

B. Puskesmas

F. Kantor Polisi

C. Kecamatan

G. Pasar Pagi

D. Kantor Pos

Gambar diatas adalah denah lingkungan di sekitar rumah Sari. Dari denah di atas dapat diterangkan bahwakantor pos terletak di sebelah timur Jalan Belimbing dan di sebelah barat Jalan Sawo. Di sebelah kanan kantor pos terdapat swalayan. Arah kantor pos dari rumah Sari adalah sebelah selatan. Kantor pos berada di sebelah selatan dari arah rumah Sari. Setiap tempat pada denah juga dapat dideskripsikan letaknya seperti penjelasan tentang letak kantor pos tersebut.

Coba deskripsikan letak pasar pagi dari rumah Sari! Jawabannya adalah bahwa letak pasar pagi dari rumah sari adalah kearah timur dari jalan salak lalu

belok ke kanan ke arah selatan yaitu di jalan sawo lurus jika menemukan perempatan langsung belok ke kiri jalan pepaya.

b. Denah Sekolah

Seseorang yang akan membangun rumah, kantor, sekolah atau bangunan yang lainnya membuat denah terlebih dulu. Karena denah dapat menjelaskan pengaturan dan letak ruang kantor. Begitu juga denah sekolah, akan menjelaskan pengaturan dan letak ruang-ruang di sekolah tersebut. Denah tidak saja mengatur ruang, tetapi juga untuk mengatur bangunan atau tempat-tempat yang lain. Seperti lokasi dibangunnya taman, dimana tempat yang perlu diberi penghijauan dan dimana lahan yang akan digunakan untuk kebun.

Bagaimana cara membuat denah? Membuat denah sekolah tidak sulit. Ikutilah langkah-langkah dibawah ini:

- 1) Gunakan sinar matahari untuk menentukan arah timur. Setelah itu, tentukan arah utara. Buatlah garis mata angin. Lalu duduklah menghadap kearah utara.
- 2) Dimanakah posisi sekolahmu? Buatlah gambar sekolahmu sesuai dengan posisi arah mata angin.
- 3) Buatlah jalan yang ada didekat sekolahmu.
- 4) Tentukan bangunan-bangunan yang ada disekitar sekolahmu.

B. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan rujukan dalam penelitian ini, peneliti mengamati beberapa penelitian yang sudah dilakukan, antara lain:

1. Penelitian Nunu Mahnun tentang media pembelajaran yang sangat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa, ia menyimpulkan bahwa

media merupakan bagian dari komponen pembelajaran, manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran sangat dirasakan baik oleh tenaga pendidik maupun siswa (terutama dalam hasil belajar siswa).²⁷

2. Penelitian Dody Suryo Hartono dan Daniel Rudjono. Menunjukkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia menjadi lebih baik, dapat disimpulkan bahwa: pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia pada siswa kelas V SD Negeri Randugunting Jawa Tengah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²⁸
3. Sudarmaji dengan judul “Pengaruh Media Gambar dalam Pembelajaran bahasa Indonesia Siswa kelas IV SDN di Penengahan Lampung Selatan” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar dan hasil belajar melalui penerapan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN di Penengahan Lampung Selatan.²⁹
4. Penelitian Septiana Utminingrum, yang berjudul “Pengaruh media *audiovisual* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara sistem media pembelajaran multimedia

²⁷Nunu Mahnun, (2012), *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran) untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas V*, Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, diakses pada tanggal 06 Februari 2018 pukul 13.22 WIB.

²⁸Dody Suryo Hartono Dan Daniel Rudjiono, (2010), *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SD Negeri Randugunting Jawa Tengah*, Jurnal; Vol. 3, diakses pada tanggal 13 Februari 2018 pukul 13. 43 WIB.

²⁹Sudarmaji, (2012), *Pengaruh Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SDN di Penengahan Lampung Selatan*, Jurnal Lentera STKIP-PGRI Bandar Lampung; Vol. 1, diakses pada tanggal 13 Februari 2018 pukul 14. 02 WIB.

terhadap pemerolehan belajar Bahasa Indonesia kelas V SD di Yogyakarta.³⁰

5. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Eny Kurniati yang berjudul Pengembangan Media dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Microsoft Powerpoint Untuk Siswa Kelas V SD Marganingsih Muntilan Yogyakarta. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Maria adalah bahwa materi dan media yang telah tersusun baik dapat digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.³¹

C. Kerangka Pikir

Variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar sebagai variabel dependen dan multimedia pembelajaran sebagai variabel independen. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pengaruh adalah daya tarik yang ada atau timbul dari seseorang yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan. Sedangkan multimedia adalah sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan sejumlah alat dalam penyampaian pesan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam hal ini diharapkan penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar di dalam kelas mampu meningkatkan hasil belajar siswa, di sini multimedia mengambil peran sebagai metode pembelajaran yang baru, apapun pesan pembelajaran yang tidak bisa

³⁰Septi Utminingrum, (2015), *Pengaruh media audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Yogyakarta*, Yogyakarta: Skripsi.

³¹Maria Eny Kurniati, (2016), *Pengembangan Media dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Microsoft Powerpoint Untuk Siswa Kelas V SD Marganingsih Muntilan Yogyakarta*, Yogyakarta: Skripsi.

disampaikan secara konvensional kini bisa disampaikan dengan multimedia yang dilengkapi teks, gambar, animasi, suara dan warna.

Hasil belajar adalah tujuan dari setiap siswa yang mengikuti proses pembelajaran, prestasi mustahil diraih bila tidak adanya minat belajar, sedangkan minat belajar muncul jika siswa merasa metode dan media pembelajaran itu menarik, dengan demikian ada hubungannya antara pengajaran, multimedia dengan dorongan terhadap siswa agar terpacu menjadi siswa peraih prestasi. Paul B Deadric mengatakan bahwa semua yang ada dalam pembelajaran menggunakan multimedia bahkan keunggulan lainnya adalah multimedia mampu menterjemahkan materi pelajaran lebih jauh yang tidak bisa dilakukan dengan metode abstrak dan konvensional. Salah satu cara menyampaikan materi di kelas adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran multimedia terdapat beberapa hal yang terjadi pada aktifitas belajar siswa, sebagaimana yang dinyatakan oleh Paul B Diedrich diantaranya adalah:

- a) aktivitas visual dimana didalamnya terdapat membaca, memperhatikan gerak, demonstrasi, memperhatikan percobaan orang lain.
- b) aktivitas oral yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, mengadakan wawancara, interupsi dan lain-lain.
- c) aktivitas listening yakni sebuah aktivitas yang melibatkan mendengarkan, uraian, percakapan, diskusi, musik, suara.³²

³²Nunzarina, (2007), *Psikologi Pendidikan*, Binjai: Sekolah Tinggi Agama Islam, hal. 62.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu pengaruh multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan.

D. Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah tersebut bisa berupa pernyataan tentang hubungan dua variabel atau lebih, perbandingan (komparasi), atau variabel mandiri (deskripsi).³³ Hipotesis dibuat sebagai gambaran pendapat dasar, atau anggapan dasar dalam sebuah penelitian. Yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah: ada pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2017-2018.

³³Sugiyono, (2016), *Statistik untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, hal. 84.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MIS Nurul Fadhilah Jl. Pelaksanaan Gang Saudara IV Dusun IV Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperiment*. *Quasi Eksperiment* (eksperimen semu) yaitu penelitian yang mendekati penelitian eksperimen dimana tidak mungkin mengadakan kontrol secara penuh terhadap variabel-variabel yang relevan. Desain dalam penelitian ini, variabel bebas diklasifikasikan menjadi 2 (dua) sisi, yaitu multimedia pembelajaran Bahasa Indonesia (A_1) dan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan buku paket pelajaran Bahasa Indonesia (A_2), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Berikut rancangan atau desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Media Pembelajaran Hasil Belajar	Multimedia Bahasa Indonesia (A_1)	Media Buku Paket Pelajaran Bahasa Indonesia (A_2)
Hasil Belajar Bahasa Indonesia (B)	A_1B	A_2B

Keterangan: 1. A_1B : Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan media berbasis multimedia pembelajaran.

2. A_2B : hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media buku paket pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas IV Ali Bin Abi Thalib yang dijadikan kelas eksperimen dan IV Thalhah yang menjadi kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan seperti kelas eksperimen. Pada kedua kelas diberikan materi yang sama. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia pembelajaran dan untuk kelas kontrol diberi perlakuan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan media buku paket pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa yang diperoleh dari tes (pos test).

B. Populasi dan Sampel

Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah keseluruhan kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan. Jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 85 siswa.

Tabel 3.2 Jumlah siswa kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan

Kelas	Jumlah siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV Ali	13	17	30
IV Thalhah	10	20	30
IV Said	12	16	28
Jumlah			85

Sumber: Tata Usaha MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan³⁴

³⁴*Tata Usaha MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan.*

Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah berjumlah 60 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV Ali yang berjumlah 30 siswa dan IV Thalhah berjumlah 30 siswa.

Sampel yang diteliti ada dua kelas yaitu kelas IV Ali menjadi kelas eksperimen dan diberikan tindakan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia Bahasa Indonesia dan IV Thalhah yang menjadi kelas kontrol pada penelitian ini yang diberikan pembelajaran menggunakan media buku paket pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari persepsi terhadap penggunaan istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis multimedia adalah media pembelajaran yang menampilkan gambar dan suara, yaitu kombinasi tiga elemen yang terdiri atas gambar, suara dan teks sehingga materi pembelajaran menjadi nyata.³⁵
- b. Hasil belajar Bahasa Indonesia merupakan hasil yang dicapai siswa melalui tes hasil belajar Bahasa Indonesia baik selama proses maupun pada akhir pembelajaran.

D. Pengumpulan Data

Teknik serta instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

³⁵Deni Darmawan, (2014), *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 47.

1) Observasi

Instrumen dari observasi dalam penelitian ini menggunakan lembar catatan berupa identifikasi masalah yang ada dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan.

2) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasa. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan, serta hasil belajar siswa kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan yang berupa letak geografis madrasah, sarana-prasarana madrasah, tenaga pendidik disekolah, RPP guru dengan Kompetensi Dasar materi Denah yang digunakan pada kelas Kontrol serta data siswa madrasah. Dokumentasi digunakan dalam penelitian bersifat tersier atau tambahan karena sebagai penambah kelengkapan data.

Instrumen dari dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan lembar data/ daftar data yang dibutuhkan dalam penelitian, yang didapatkan dari kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan.

3) Tes

Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan dari segi kognitif yakni berupa lembar tes berbentuk soal *Multiple Choice* atau pilihan berganda sebanyak 20 soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia siswa baik di kelas eksperimen (mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia) maupun di kelas kontrol (menggunakan media buku paket pelajaran

Bahasa Indonesia). Bentuk tes yang diberikan adalah post test untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan pada materi denah.

Indikator penilaian ranah kognitif hasil belajar Bahasa Indonesia pada tes ini mengacu pada Taksonomi Kognitif Anderson Dan Krathwol yang meliputi:³⁶

1. Pengetahuan/ Pengenalan (C_1)
2. Pemahaman (C_2)
3. Aplikasi (C_3)
4. Analisis (C_4)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Post-test

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Indikator Penilaian	Nomor Soal	Jumlah
1.	Membuat gambar/denah berdasarkan penjelasan yang di dengar	1. Menyebutkan pengertian denah	C_1	1, 2, 23	3
		2. Menjelaskan cara membuat denah.	C_2	4, 7, 12, 19, 17, 22	6
		3. Membuat denah lokasi	C_3	5, 8, 11, 16, 18, 24, 25	7
		4. Menganalisis denah	C_4	3, 6, 9, 10, 13, 14, 15, 19, 20	9

Keterangan: 1. Pengetahuan/ Pengenalan (C_1)

3. Aplikasi (C_3)

2. Pemahaman (C_2)

4. Analisi (C_4)

³⁶Suharsimi Arikunto, (2013), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 131.

Untuk mengetahui keabsahan tes maka sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data terlebih dahulu divalidkan kepada Bapak/Ibu dosen dan Bapak/Ibu guru bidang studi Bahasa Indonesia.

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi penilaian yang baik yakni mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memiliki kriteria sebagai berikut:

a. Validitas Tes

Untuk menguji validitas tes, digunakan rumus korelasi *product moment* angka kasar. Rumus yang digunakan dikutip dari Suharsimi Arikunto³⁷ yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana: N= banyak siswa

X= skor tiap soal

Y= skor total

r_{xy} = koefisien validitas tes

XY = jumlah perkalian skor total X dan Y

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$, r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *r product moment* dan juga dengan menggunakan *formula guilfort* yakni setiap item dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$. Siswa kelas V MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan yang berjumlah 22 siswa dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

³⁷Suharsimi Arikunto, (2009), *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 193.

b. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui reliabilitas seluruh angket digunakan metode belah dua dengan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan: r_{11} = Reliabilitas tes

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = Varians total yaitu varians skor total

Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas Suatu Tes

No	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{\sum y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Keterangan: S^2 = Varians total yaitu varians skor total

$\sum y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

c. Tingkat kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.

Untuk mendapatkan indeks kesukaran soal digunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan: P = Tingkat kesukaran tes

B= Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS= Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3.5 Indeks Kesukaran Soal

Besar P	Interpretasi
$0,00 \leq P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq P < 1,00$	Mudah

d. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlatih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50% skor terbawah sebagai kelompok bawah. Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus yaitu:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan: D = Daya pembeda soal

B_A = Banyaknya subjek kelompok atas yang menjawab dengan benar

B_B = Banyaknya subjek kelompok bawah yang menjawab dengan benar

J_A = Banyaknya subjek kelompok atas

J_B = Banyaknya subjek kelompok bawah

P_A = Proporsi subjek kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi subjek kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,0- 0,19	Jelek
2	0,20- 0,39	Cukup
3	0,40- 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali

E. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif dilakukan dengan penyajian data melalui tabel distribusi frekwensi histogram, rata-rata dan simpangan baku.

Sedangkan pada analisis inferensial digunakan pada pengujian hipotesis statistik. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujian normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan

teknik analisis *Liliefors*, sedangkan pada analisis uji homogenitas digunakan teknik analisis dengan perbandingan varians. Pengujian hipotesis statistik digunakan uji analisis varians jalur satu. Uji ANAVA ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak.

1. Menghitung rata-rata skor dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

2. Menghitung Standar Deviasi

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:

$$S = \sqrt{S^2}$$

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

Dimana: S = Standar deviasi

$\sum X^2$ = tiap nilai dikuadratkan lalu dijumlahkan

$(\sum X)$ = semua nilai dijumlahkan dibagi N kemudian dikuadratkan.

3. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut:³⁸

a. Mencari bilangan baku, mencari bilangan baku, digunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{X_{1-x}}{SD}$$

Dimana: X = rata-rata sampel

S = simpangan baku (standar deviasi)

³⁸ Juliansyah Noor, (2015), *Metode Penelitian*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 174.

b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian hitung peluang $F_{(z_i)} = P(Z \leq Z_i)$

c. Menghitung Proporsi $F_{(z_i)}$ yaitu:

$$S_{(z_i)} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$$

d. Menghitung selisih $F_{(z_i)} - S_{(z_i)}$, kemudian harga mutlaknya

e. Bandingkan L_o dengan L_{tabel} . Ambillah harga paling besar disebut L_o untuk menerima atau menolak hipotesis. Kita bandingkan L_o dengan L_{tabel} yang diambil dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria:

- 1) Jika $L_o < L_{tabel}$ maka data berasal dari popluasi berdistribusi normal.
- 2) Jika $L_o \geq L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas varians data yang akan dianalisis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah ditolak H_o jika $F \geq f(1-\alpha)(V_1, V_2)$, dimana $F \geq f(1-\alpha)(V_1, V_2)$ didapat dari daftar distribusi frekuensi F .

5. Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh media berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada materi Denah dilakukan dengan teknik analisis varians (ANAVA) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dimana pengujian ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

$$H_o : \mu_{x1} = \mu_{x2}$$

$$H_a : \mu_{x1} > \mu_{x2}$$

$\sigma_1 = \sigma_2$ diketahui besarnya. Jika H_o benar dan $\sigma_1 = \sigma_2 = \sigma$ sedangkan σ tidak diketahui harganya, maka untuk menguji hipotesis ini digunakan uji t yaitu uji satu pihak dengan $t < -t_{1/2\alpha}$ dan $t > t_{1/2\alpha}$ pada taraf signifikansi $\alpha_{1/2}$ (0,05) dan untuk menghitung nilai t digunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n1 - 1)S_1^2 + (n2 - 1)S_2^2}{n1 + n2 - 2}} \times \left(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}\right)}$$

Dimana: n_1 : Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 : Jumlah sampel kelas kontrol

t : Harga t hasil perhitungan

\bar{x}_1 : rata-rata nilai post tes kelas eksperimen

\bar{x}_2 : rata-rata nilai post tes kelas kontrol

S_1^2 : Varians nilai pos-test kelas eksperimen

S_2^2 : Varians nilai pos-test kelas Kontrol

Ketika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan. Ketika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa

Indonesia kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan. Untuk taraf signifikan dilihat dari t_{tabel} dengan jumlah responden 30= 2,001.

F. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
2. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IV Ali menjadi kelas eksperimen dan kelas IV Thalhah menjadi kelas kontrol.
3. Kelas eksperimen diberikan tindakan penggunaan media berbasis multimedia dan kelas kontrol diberikan tindakan penggunaan media buku paket pelajaran dengan materi yang sama yaitu Denah.
4. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan post tes tentang materi Denah, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah materi diajarkan sesuai dengan tindakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi post tes dengan soal yang sama.
5. Setelah nilai post tes diperoleh maka data tersebut yang menjadi data utama penelitian.
6. Menganalisis data.
7. Menyimpulkan hasil penelitian.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan

1. Temuan Umum

a. Gambaran Umum Madrasah³⁹

Penelitian ini dilakukan di MIS Nurul Fadhilah, Jl. Pelaksanaan Gg. Saudara IV Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Madrasah yang dikepalai oleh Ibu Hj. Hotni Mediwarni, S. Pd. I, MA ini memiliki guru yang berjumlah 25 guru dan jumlah siswa 527 siswa pada Tahun Ajaran 2017-2018. Status bangunan madrasah adalah yayasan dan memiliki akreditasi A.

MIS Nurul Fadhilah memiliki titik koordinat lintang 3.6212188 dan bujur 98.746090 yang terletak di Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang dan berada di lingkungan pemukiman masyarakat, yang masyarakatnya bermacam-macam suku, tidak ada suku yang bermayoritas, masyarakat berpenghasilan dari berdagang dan bertani.

Secara geografis MIS Nurul Fadhilah terletak +-50 M yang tidak jauh dari jalan raya sehingga mudah untuk ditemukan oleh masyarakat yang ingin mengetahui letak MIS Nurul Fadhilah. MIS Nurul Fadhilah juga merupakan tempat pendidikan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga ke Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS), sehingga mempermudah siswa dalam melanjutkan pendidikannya di sekolah lanjutannya. Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Fadhilah merupakan madrasah yang sudah berdiri sejak tahun 2004 dengan

³⁹ *Tata Usaha MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan.*

Nomor. 851/BAP SM/PROVSU/LL/XII/2015 Tanggal 23 Desember 2015 dan izin operasional dengan Nomor 2311 Tahun 2015 Tanggal 9 Desember 2015.

b. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dimulai pada bulan Januari sampai dengan April 2018. Dengan rincian yaitu tanggal 27 Januari 2018 mendatangi sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian di sekolah MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan. Selanjutnya pada tanggal 16 Februari 2018 memasukkan surat izin penelitian ke sekolah. Kemudian pada tanggal 27 s.d 30 Maret melakukan aplikasi pembelajaran ke kelas yaitu mengajar di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah denah suatu lokasi. Terakhir tanggal 27 April meminta tanda tangan RPP kepada guru kelas IV Ali dan guru kelas IV Thalhah, serta tanda tangan kepala sekolah.

Sebelum melakukan aplikasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia peneliti harus menyusun instrumen tes berupa soal post test. Selanjutnya tes harus divalidasi kepada dosen ahli dan siswa kelas IV untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrumen dalam penelitian. Dalam penelitian ini ibu Tri Indah Kusumawati, M.Pd sebagai validator dosen ahli untuk memvalidasi tes yang akan digunakan pada tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Dari hasil perhitungan validasi tes dengan rumus *Korelasi Product Momen* ternyata dari 25 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 20 soal valid dan 5 soal tidak valid.

Setelah perhitungan validasi diketahui maka selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas. Diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabel.

Selanjutnya adalah menghitung daya beda tiap soal. Setelah dilakukan perhitungan daya pembeda soal. Terdapat 13 soal dengan kriteria baik, 8 soal dengan kriteria cukup, dan 4 soal dengan kriteria jelek. Kemudian terakhir adalah dengan menghitung tingkat kesukaran dari tiap soal. Dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal maka soal dinyatakan 1 soal dengan kategori terlalu sukar, 20 soal dengan kategori sedang, dan 4 soal dengan kategori terlalu mudah. Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal maka peneliti menyatakan 20 soal yang akan diujikan pada tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

2. Temuan Khusus

a. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen, siswa dituntut lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya sebagai motivator agar siswa lebih semangat dalam belajar. Dalam proses belajar mengajar guru menampilkan video sebagai media pembelajaran. Setelah melihat video siswa membuat denah lokasi dari rumah hingga sampai ke sekolah MIS Nurul Fadhillah sebagai tugas untuk memperdalam materi yang terlihat pada **lampiran 17 gambar 9**. Setelah itu beberapa siswa mempresentasikan hasil gambarnya didepan kelas.

Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal dengan penilaian menggunakan skala 100. Hasil post test pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	Hasil Post Test
Jumlah Siswa	30
Jumlah Soal	20
Jumlah Nilai	2585
Rata-Rata	86,16
Standar Deviasi	9,71
Varians	94,28
Maksimum	100
Minimum	65

Tabel 4.1 menunjukkan hasil post tes siswa kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 86,16 dengan standar deviasi 9,71. Hasil tersebut terlihat bahwa siswa dapat menerima materi denah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, karena nilai siswa diatas rata-rata.

b. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Kelas kontrol adalah kelas yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media buku paket. Dalam proses pembelajaran di kelas kontrol guru hanya menjelaskan materi saja dengan metode ceramah yang hanya bermodal buku paket. Tampak di kelas kontrol siswa merasa bosan karena hanya mendengar guru bercerita saja. Dalam hal ini materi denah masih kurang cocok jika diajarkan dengan metode ceramah.

Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal dengan penilaian menggunakan skala 100. Hasil post test pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Hasil Post Tes
Jumlah Siswa	30
Jumlah Soal	20
Jumlah Nilai	2305
Rata-Rata	76,83
Standar Deviasi	7,82
Varians	61,17
Maksimum	100
Minimum	65

Tabel 4.2 menunjukkan hasil post tes siswa kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku paket pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 76,83 dengan standar deviasi 7,82. Dari hasil yang didapat, terlihat masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata, sehingga media buku paket dan metode ceramah belum cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dan harus didukung dengan media lainnya.

c. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

1) Uji Normalitas Data

Salah satu teknik dalam uji normalitas adalah teknik Liliefors, yaitu suatu teknik uji analisis persyaratan sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas ini mengambil nilai tes hasil belajar (post tes) Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika $L_0 < L_{tabel}$. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah instrumen soal yang

digunakan berdistribusi normal atau tidak. Jika soal berdistribusi normal maka H_a diterima.

Hasil uji normalitas data secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Ringkasan Tabel Uji Normalitas Data

Kelas	Data	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Ekperimen	Pos test	30	-0,019	0,161	Berdistribusi Normal
Kontrol	Pos test	30	0,023	0,161	Berdistribusi Normal

Dengan demikian, dari tabel 4.3 menunjukkan bahwa data post test kedua kelompok siswa yang disajikan sampel penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau dapat mewakili populasi yang lainnya. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F pada data post tes pada kedua sampel.

Data berasal dari varians populasi yang homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Uji homogenitas dilakukan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dapat dilihat pada **lampiran 15**.

Tabel 4.4 Ringkasan Hasil (Post Tes) Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel

Kelas	DK	SD ²	F _{hitung}	F _{tabel}	Keputusan
Eksperimen	29	94,28	1,541	1,871	Homogen
Kontrol	29	61,17			

Berdasarkan tabel 4.4 ringkasan hasil uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa, kelompok sampel berasal dari populasi yang sama atau berasal dari populasi yang homogen.

3) Uji Hipotesis

Data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data analisis sebelumnya data dinyatakan normal dan homogen sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Sebelum pada tahap pengujian hipotesis maka dilakukan perhitungan nilai rata-rata (*mean*) dan simpangan baku (SD). Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *t* (Polled Varian). Uji *t* (Polled Varian) digunakan apakah penerapan pembelajaran yang dilakukan mempunyai pengaruh atau tidak terhadap objek yang diteliti yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu:

H₀ :Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan.

H_a :Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan.

Rumus uji *t* (Polled Varian) yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Analisis data dilakukan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu kelas IV Ali. Nilai tes hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat pada **lampiran 12**. Dari hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dapat diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 86,16 varians sebesar 94,28 dan standar deviasi sebesar 9,71.

Analisis data selanjutnya dilakukan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang dijadikan kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan media buku paket pelajaran Bahasa Indonesia yaitu kelas IV Thalhah. Nilai tes hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat pada **lampiran 12**. Dari hasil Bahasa Indonesia siswa kelas kontrol dapat diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 76,83, variansi sebesar 61,17 dan standar deviasi sebesar 7,82.

Nilai rata-rata dan simpangan baku (SD) dari hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Rata-Rata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas IV Ali (Eksperimen)	Kelas IV Thalhah (Kontrol)
$n_1 = 30$	$n_2 = 30$
$\bar{X}_1 = 86,16$	$\bar{X}_2 = 76,83$
$S_1^2 = 94,28$	$S_2^2 = 61,17$

Setelah diperoleh nilai rata-rata dan simpangan baku dari masing-masing kelas maka selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus statistik uji t . Pada penelitian ini menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}$$

Maka,

$$t = \frac{86,16 - 76,83}{\sqrt{\frac{(30 - 1)(94,28) + (30 - 1)(61,17)}{30 + 30 - 2}} \times \left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30}\right)}$$

$$t = \frac{9,33}{\sqrt{\frac{2734,12 + 1773,93}{58}} \times 0,066}$$

$$t = \frac{9,33}{\sqrt{\frac{4508,05}{58}} \times 0,066}$$

$$t = \frac{9,33}{\sqrt{5,129}}$$

$$t = \frac{9,33}{2,26}$$

$$t = 4,128$$

Dari perhitungan tersebut diketahui nilai $t_{hitung} = 4,128$. Kriteria pengujiannya adalah ditolak H_0 jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. T_{tabel} diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah $5\% = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ menggunakan rumus excel yaitu $=TINV(0,05; dk)$. Maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,001$.

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,341 > 2,001$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang

signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan.

B. Pembahasan

Tabel 4.6 Hasil Uji t Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Kelompok	N	Rata-Rata	Dk	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	30	86,16	29	4,128	2,001	Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan.
Kelas Kontrol	30	76,83	29			

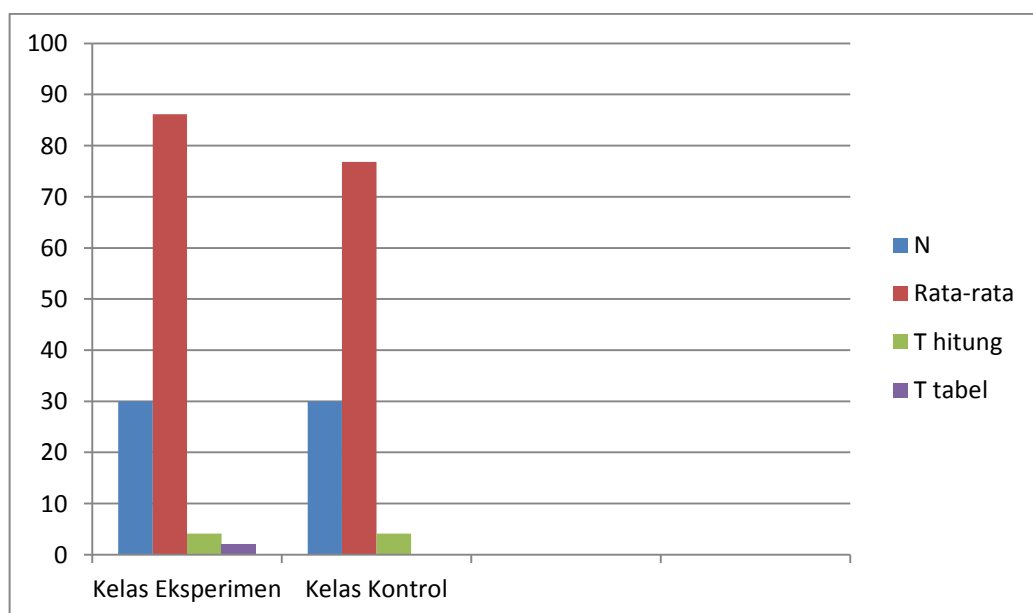
Pada kelas eksperimen, diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dan siswa pada kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku paket Bahasa Indonesia kelas IV. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pembelajaran siswa diberikan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata post test pada kelas eksperimen adalah 86,13 sedangkan pada kelas kontrol adalah 76,83. Dari pengujian yang dilakukan melalui post test

yang diberikan, diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan rata-rata nilai post test kedua kelas, terlihat bahwa rata-rata nilai post test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai post test kelas kontrol dengan menggunakan uji t . Diperoleh bahwa H_0 ditolak pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$. Maka harga $t_{(0,05:58)} = 2,001$. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,387 > 2,001$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan. Dan dapat dilihat dari skala berikut:

Skala 4.1 Perbandingan Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi denah kelas IV MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia diperoleh nilai rata-rata post test sebesar 86,16.
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi denah kelas IV MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan kelas kontrol dengan menggunakan media buku paket pelajaran Bahasa Indonesia nilai rata-rata post test kelompok kontrol yaitu 76,83.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dilihat dari hasil post test yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} (4,341) > t_{tabel} (2,001)$ pada taraf signifikansi 5%. Dari pernyataan diatas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia berupa video berpengaruh signifikan dalam perolehan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya materi denah daripada pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru yaitu pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket pelajaran saja.

B. Saran

1. Bagi guru, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, maka dari itu sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi Siswa, perlu menumbuhkan rasa tanggung jawab dan keaktifan dalam proses belajar sehingga prestasi belajar dapat terus meningkat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi denah.
3. Bagi sekolah, pihak sekolah diharapkan menambah sarana dan prasarana sekolah, khususnya memberikan fasilitas yang dapat digunakan untuk mendukung dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, agar dapat menggunakan dan memberikan media pembelajaran berbasis multimedia yang inovatif, kreatif dan menarik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, serta sebagai calon pendidik agar dapat menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Syaikh bin Nashir as . *Tafsir Al-Quran*. Jakarta: Darul Haq. 2016
- Arifin, Zaenal dan Amran Tasai. *Cermat Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Akademika. 2010
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara. 2013
- Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013
- Bafadal, Fadhal AR. *Syaamil Al-Quran*. Bandung: Sygma Examedia Arkanleema. 2012
- Darmawan, Deni. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014
- Daulay, Syahnan. *Pembinaan, Pengembangan dan Perlindungan Bahasa Indonesia*. Medan: CV Perdana Mulya Sarana. 2012
- Dzamarah, Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006
- Imam Jalaludin Al-Mahali. *Tafsir Jalalain Jilid 2*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo. 2011
- Kunandar. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Faturrahman. dkk. Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya. 2012
- Mardianto. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing. 2012
- Muhammad. *Petunjuk Praktis Bagi Pendidik Muslim*. Solo: Istiqomah. 1997
- Murthado, Ali. *Teori Dan Praktik Menulis Karya Ilmiah*. Medan: Wal Ashri Publishing. 2012
- Noor, Juliansyah. *Metode Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2005
- Pertama. *Materi Pelatihan Terintegrasi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas. 2004
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009
- Riyana, Susilana. *Media pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima. 2007
- Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2011
- Shochib. *Pola Asuh Orang Tua (Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri Sebagai Pribadi Yang Berkarakter)*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002

- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta. 2008
- Sudjana, Nana. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Jakarta: Falah. 2008
- Sugiyono. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2016
- Suprijono, Suprijono. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar .2009
- Susilana. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima. 2007
- Syafaruddin. dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Hijri Pustaka Utama. 2014
- Syahnun. *Pembinaan, Pengembangan dan Perlindungan Bahasa Indonesia*. Bandung: Alfabeta. 2012

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV / 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 1. Mendengarkan penjelasan tentang petunjuk denah

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan
							Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. Mendengarkan penjelasan tentang petunjuk denah	1.1 Membuat gambar/ Denah berdasarkan penjelasan yang di dengar	Bersahabat/ komunikatif	• Percaya Diri	Denah	Membuat gambar / denah	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan petunjuk arah yang dibacakan guru tentang Petunjuk Arah ke Bumi Perkemahan) Membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar Menjawab pertanyaan sesuai dengan denah Menjelaskan secara lisan mengenai denah yang dibuat 	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	Terlampir	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Teks, Bina Bahasa Indonesia Kurikulum 2006 KTSP

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : MIS Nurul Fadhillah

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : IV / 2

Waktu : 2 x 70 menit

A. Standar Kompetensi

1. Mendengarkan penjelasan tentang petunjuk denah.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Membuat gambar / denah berdasarkan penjelasan yang didengar.

C. Indikator

- 1.1.1 Mendengarkan petunjuk arah yang dibacakan guru.
- 1.1.2 Membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar.
- 1.1.3 Menjawab pertanyaan sesuai dengan denah.
- 1.1.4 Menjelaskan secara lisan mengenai denah yang dibuat.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mendengarkan petunjuk arah yang dibacakan guru.
 2. Siswa dapat membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar.
 3. Siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan denah.
 4. Siswa dapat menjelaskan secara lisan mengenai denah yang dibuat.
- ❖ Karakter siswa yang diharapkan: Dapat dipercaya (Trustworthines),

Rasa hormat dan perhatian (respect),

Tekun (diligence), Tanggung jawab

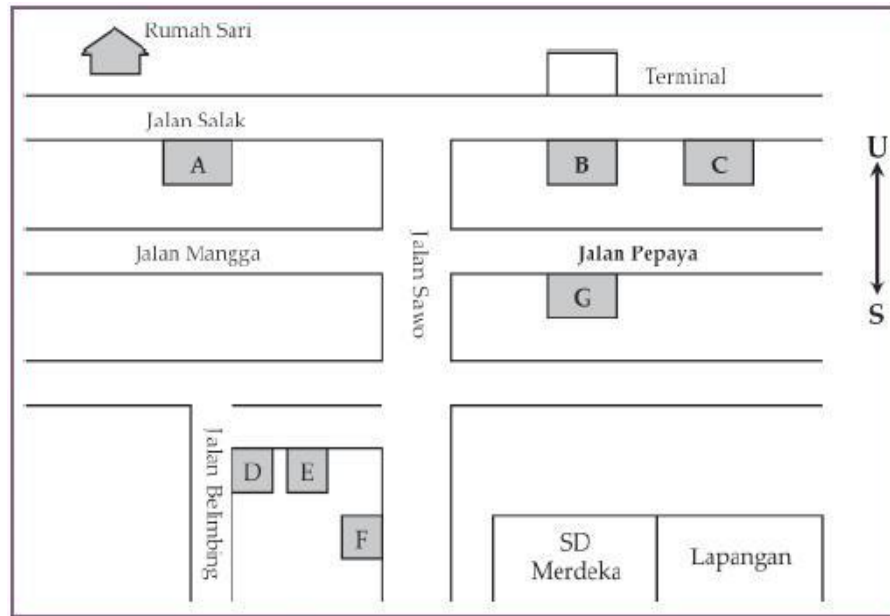
(responsibility), Berani (courage) dan

Ketulusan (Honesty).

E. Materi Pembelajaran

DENAH

Denah merupakan gambar kecil yang menunjukkan letak tempat, jalan, gedung, ruang yang diwujudkan dalam suatu simbol dan kode tertentu. Denah sama maknanya dengan peta. Didalam denah tercantum keterangan arah mata angin dan simbol sebagai pedoman menentukan posisi tertentu. Untuk memudahkan dalam membuat dan membaca denah, kita perlu menambahkan mata angin pada denah. Apakah mata angin itu? Mata angin merupakan panduan yang lazim digunakan untuk menentukan arah. Ada delapan penjuru arah mata angin. Mata angin berguna untuk menunjukkan arah suatu tempat sehingga kita bisa cepat mencapainya. Mata angin juga memudahkan kita untuk menunjuk arah. Orang lain akan mudah mengerti bila kita menyebut arah tersebut. Jika kita menyebut arah timur, orang akan menuju kearah matahari terbit. Jika kita menyebut arah barat, orang akan berjalan menuju arah matahari terbenam. Untuk mengetahui arah mata angin, kita bisa menggunakan kompas. Kompas alat penunjuk arah yang selalu menunjuk arah utara. Kemampuan membaca denah adalah untuk mencari suatu tempat atau lokasi tertentu yang ingin dikunjungi dengan cepat dan tepat. Perhatikan denah berikut!



Denah lingkungan di sekitar rumah Sari

Keterangan: A. Toko Baru E. Swalayan
 B. Puskesmas F. Kantor polisi
 C. Kecamatan G. Pasar Pagi
 D. Kantor Pos

Gambar di atas adalah denah lingkungan di sekitar rumah Sari. Dari denah di atas dapat diterangkan bahwa kantor pos terletak di sebelah timur Jalan Belimbing dan di sebelah barat Jalan Sawo. Di sebelah kanan kantor pos terdapat swalayan. Arah kantor pos dari rumah Sari adalah sebelah selatan. Kantor pos berada di sebelah selatan dari arah rumah Sari. Setiap tempat pada denah juga dapat dideskripsikan letaknya seperti penjelasan tentang letak kantor pos tersebut.

Coba deskripsikan letak pasar pagi dari rumah Sari! Jawabannya adalah bahwa letak pasar pagi dari rumah sari adalah kearah timur dari jalan salak lalu belok kekanan kearah selatan yaitu di jalan sawo lurus jika menemukan perempatan langsung belok kekiri jalan pepaya.

1. Denah Sekolah

Seseorang yang akan membangun rumah, kantor, sekolah atau bangunan yang lainnya membuat denah terlebih dulu. Karena denah dapat menjelaskan pengaturan dan letak ruang kantor. Begitu juga denah sekolah, akan menjelaskan pengaturan dan letak ruang-ruang di sekolah tersebut. Denah tidak saja mengatur ruang, tetapi juga untuk mengatur bangunan atau tempat-tempat yang lain. Seperti lokasi dibangunnya taman, dimana tempat yang perlu diberi penghijauan dan dimana lahan yang akan digunakan untuk kebun.

Bagaimana cara membuat denah? Membuat denah sekolah tidak sulit. Ikutilah langkah-langkah dibawah ini.

- 5) Gunakan sinar matahari untuk menentukan arah timur. Setelah itu, tentukan arah utara. Buatlah garis mata angin. Lalu duduklah menghadap kearah utara.
- 6) Dimanakah posisi sekolahmu? Buatlah gambar sekolahmu sesuai dengan posisi arah mata angin.
- 7) Buatlah jalan yang ada didekat sekolahmu.
- 8) Tentukan bangunan-bangunan yang ada disekitar sekolahmu.

F. Alat/ Media

1. Video
2. Alat peraga berupa Gambar denah

G. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan di dukung oleh media pembelajaran berbasis multimedia.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal (10 Menit)

✓ Apersepsi dan Motivasi

- Mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa, serta mengecek kehadiran siswa.
- Siswa diajak mengamati denah lokasi suatu tempat.
- Bertanya jawab seputar denah yang diamati.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

✓ Eksplorasi

- Siswa diminta mendengarkan petunjuk arah yang dibacakan guru secara perhatian (*respect*).

✓ Elaborasi

- Sambil mendengarkan guru membacakan petunjuk arah, siswa diminta menggambar denah sendiri dengan cara Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*).
- Guru menampilkan gambar denah dengan media gambar serta tampilan video.
- Setelah itu siswa menggambar denah.
- Siswa bertanya kepada teman di sebelahnya apakah denah buatannya sudah benar.
- Bertanya jawab tentang petunjuk arah yang dibacakan guru.

✓ Konfirmasi

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.


3. Kegiatan Penutup (5 menit)

- Dalam kegiatan penutup: Siswa diminta menjelaskan secara lisan di depan kelas tentang denah yang dibuat sendiri

I. Penilaian


Jenis instrumen	: Tulisan
Bentuk instrumen	: pilihan ganda
Teknik penilaian	: Tes Tertulis

Diketahui
Guru Kelas IV Ali


Leni Karmila Rambe, S. Pd
NIG. 111212070051320038

Medan, Maret 2018

Peneliti


Yuli Andari
NIM. 36144044

Mengetahui
Kepan Sekolah

Hj. Hana Mediwarni, S. Pd.I.MA
NIG. 111212070051020001

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

KELAS KONTROL

Sekolah : MIS Nurul Fadhillah

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : IV / 2

Waktu : 2 x 70 menit

J. Standar Kompetensi

2. Mendengarkan penjelasan tentang petunjuk denah.

K. Kompetensi Dasar

- 1.1 Membuat gambar / denah berdasarkan penjelasan yang didengar.

L. Indikator

- 1.1.5 Mendengarkan petunjuk arah yang dibacakan guru.
- 1.1.6 Membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar.
- 1.1.7 Menjawab pertanyaan sesuai dengan denah.
- 1.1.8 Menjelaskan secara lisan mengenai denah yang dibuat.

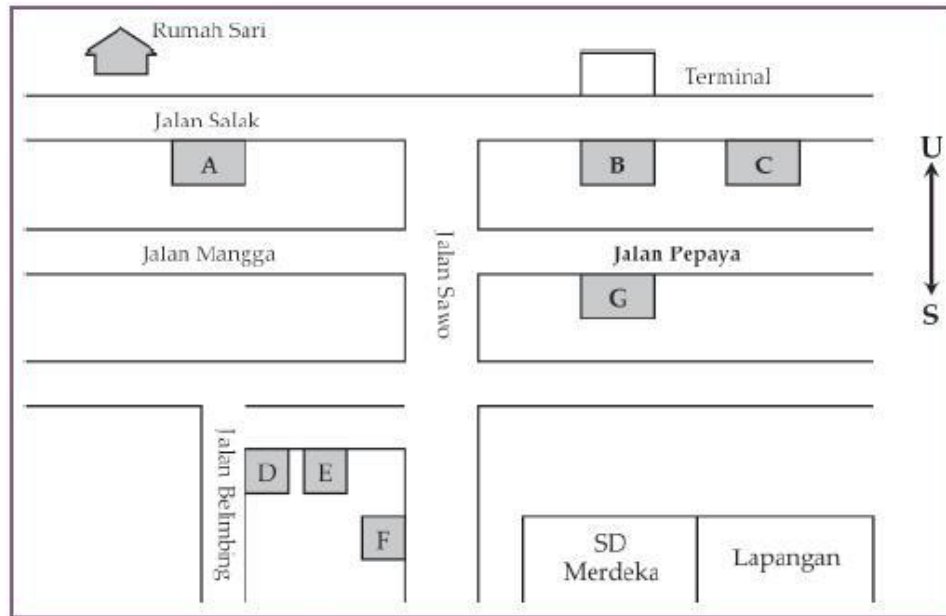
M. Tujuan Pembelajaran

5. Siswa dapat mendengarkan petunjuk arah yang dibacakan guru.
6. Siswa dapat membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar.
7. Siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan denah.
8. Siswa dapat menjelaskan secara lisan mengenai denah yang dibuat.

N. Materi Pembelajaran

DENAH

Denah merupakan gambar kecil yang menunjukkan letak tempat, jalan, gedung, ruang yang diwujudkan dalam suatu simbol dan kode tertentu. Denah sama maknanya dengan peta. Didalam denah tercantum keterangan arah mata angin dan simbol sebagai pedoman menentukan posisi tertentu. Untuk memudahkan dalam membuat dan membaca denah, kita perlu menambahkan mata angin pada denah. Apakah mata angin itu? Mata angin merupakan panduan yang lazim digunakan untuk menentukan arah. Ada delapan penjuru arah mata angin. Mata angin berguna untuk menunjukkan arah suatu tempat sehingga kita bisa cepat mencapainya. Mata angin juga memudahkan kita untuk menunjuk arah. Orang lain akan mudah mengerti bila kita menyebut arah tersebut. Jika kita menyebut arah timur, orang akan menuju kearah matahari terbit. Jika kita menyebut arah barat, orang akan berjalan menuju arah matahari terbenam. Untuk mengetahui arah mata angin, kita bisa menggunakan kompas. Kompas alat penunjuk arah yang selalu menunjuk arah utara. Kemampuan membaca denah adalah untuk mencari suatu tempat atau lokasi tertentu yang ingin dikunjungi dengan cepat dan tepat. Perhatikan denah berikut!



Denah lingkungan di sekitar rumah Sari

Keterangan: A. Toko Baru E. Swalayan
 B. Puskesmas F. Kantor polisi
 C. Kecamatan G. Pasar Pagi
 D. Kantor Pos

Gambar di atas adalah denah lingkungan di sekitar rumah Sari. Dari denah di atas dapat diterangkan bahwa kantor pos terletak di sebelah timur Jalan Belimbing dan di sebelah barat Jalan Sawo. Di sebelah kanan kantor pos terdapat swalayan. Arah kantor pos dari rumah Sari adalah sebelah selatan. Kantor pos berada di sebelah selatan dari arah rumah Sari. Setiap tempat pada denah juga dapat dideskripsikan letaknya seperti penjelasan tentang letak kantor pos tersebut.

Coba deskripsikan letak pasar pagi dari rumah Sari! Jawabannya adalah bahwa letak pasar pagi dari rumah sari adalah kearah timur dari jalan salak lalu belok kekanan kearah selatan yaitu di jalan sawo lurus jika menemukan perempatan langsung belok kekiri jalan pepaya.

- Denah Sekolah

Seseorang yang akan membangun rumah, kantor, sekolah atau bangunan yang lainnya membuat denah terlebih dulu. Karena denah dapat menjelaskan pengaturan dan letak ruang kantor. Begitu juga denah sekolah, akan menjelaskan pengaturan dan letak ruang-ruang di sekolah tersebut. Denah tidak saja mengatur ruang, tetapi juga untuk mengatur bangunan atau tempat-tempat yang lain. Seperti lokasi dibangunnya taman, dimana tempat yang perlu diberi penghijauan dan dimana lahan yang akan digunakan untuk kebun.

Bagaimana cara membuat denah? Membuat denah sekolah tidak sulit. Ikutilah langkah-langkah dibawah ini.

- 9) Gunakan sinar matahari untuk menentukan arah timur. Setelah itu, tentukan arah utara. Buatlah garis mata angin. Lalu duduklah menghadap kearah utara.
- 10) Dimanakah posisi sekolahmu? Buatlah gambar sekolahmu sesuai dengan posisi arah mata angin.
- 11) Buatlah jalan yang ada didekat sekolahmu.
- 12) Tentukan bangunan-bangunan yang ada disekitar sekolahmu.

O. Alat/ Media

1. Papan tulis dan spidol.
2. Buku paket Bahasa Indonesia kelas IV SD

P. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan adalah ceramah saja tanpa menggunakan media pembelajaran.

Q. Langkah-langkah Pembelajaran

4. Kegiatan awal

- Mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa, serta mengecek kehadiran siswa.

5. Kegiatan Inti

✓ Eksplorasi

- Tanya jawab tentang materi yang telah diajarkan.
- Menjelaskan materi mengenai denah lokasi.

✓ Elaborasi

- Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang disampaikan
- Guru meminta siswa untuk membuka buku paket dan mengerjakan soal yang ada di buku.

✓ Konfirmasi

- Bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui peserta didik
- Bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman memberikan penguatan dan penyimpulan.

6. Kegiatan Akhir

- Bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman atau kesimpulan pelajaran.
- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- Menutup pelajaran.

R. Penilaian

Prosedur	: Posttest
Jenis instrumen	: Tulisan
Bentuk instrumen	: Pilihan Ganda

Diketahui
Guru Kelas IV Ali



Valentia Pradita, S. Pd
NIG. 111212070051320023

Medan, Maret 2018

Peneliti



Yuli Andari
NIM. 36144044



Henni Mediwarni, S. Pd.I.MA
NIG. 111212070051020001

Lampiran 4

Instrumen Soal Post Tes

NAMA :

KELAS :

Berilah tanda silang (X) pada A, B, C atau D pada jawaban yang benar!

1. Suatu gambar yang menunjukkan tata letak dari desa, kota, sekolah, jalan, rumah atau sejenisnya disebut dengan

A. Denah	C. Petunjuk
B. Globe	D. Pengumuman
2. Denah sekolah menggambarkan letak

A. Rumah penduduk	C. Ruangan di sekolah
B. Jalan desa	D. Tempat duduk murid

Simaklah cerita berikut!

Andi akan berlibur ke Bandung dengan ayahnya. Ia berencana naik kereta api. Andi kemudian bertanya kepada ayahnya, ke mana ia harus membeli tiket, "Yah, kalau ingin membeli tiket ke mana aku harus pergi?" Kemudian ayah menjelaskan ke mana harus membeli tiket.

"Setelah sampai di stasiun, masuklah ke tempat penjualan tiket. Dari tempat kita menunggu kereta, berjalanlah ke arah selatan. Di situ kamu akan menemui perempatan, kemudian teruslah berjalan ke selatan. Setelah melewati pintu gerbang (pintu masuk), beloklah ke arah kiri. Di situlah letak loket penjualan tiket," jelas ayah. Dengan berbekal petunjuk dari ayah, Andi berangkat membeli tiket kereta api.

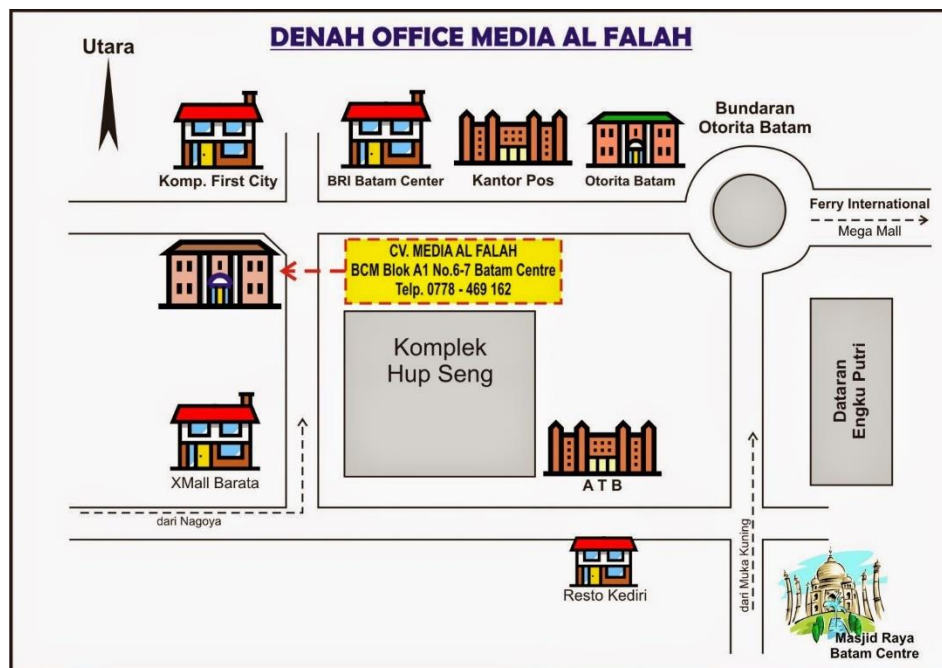
3. Makna yang terkandung dari teks di atas adalah...

A. Andi berencana berlibur	C. Andi berencana menunggu kereta api
B. Andi membeli tiket	D. Andi selalu bertanya
4. Andi akan berlibur ke

A. Magelang	C. Batak
B. Bandung	D. Surabaya

5. Andi harus berjalan ke ... setelah perempatan
 - A. Utara
 - B. Selatan
 - C. Barat
 - D. Timur
6. Andi membeli tiket di
 - A. Locket
 - B. Perempatan
 - C. Pintu gerbang
 - D. Kereta api
7. Setelah melewati gerbang, Andi harus berbelok ke
 - A. Kanan
 - B. Depan
 - C. Kiri
 - D. Belakang

Perhatikan denah berikut!



8. Xmall Brata berada di ... Jalan Nagoya.
 - A. Utara
 - B. Nagoya
 - C. Nagoya
 - D. Timur
9. ... dan ... berada di jalan yang sama.
 - A. Terminal - pos polisi
 - B. Rumah Bona - pasar
 - C. ATB – Resto Kediri
 - D. Pos polisi – pom bensin
10. Bona sedang dirumah, jika ingin ke Komp First City, Bona harus berjalan ke arah
 - A. Selatan
 - C. Barat

B. Utara

D. Timur

11. Pada denah di atas terdapat ... pertigaan.

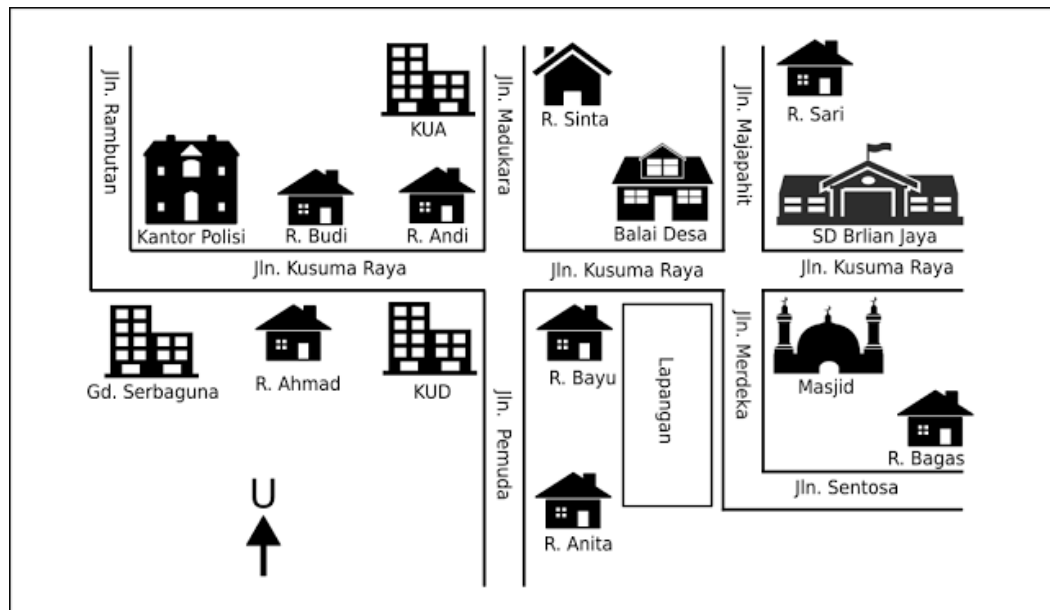
A. 1

C. 3

B. 2

D. 4

Perhatikan denah dibawah ini!



12. Jika Budi ingin ke rumah Bagas maka ia harus melewati jalan berikut ini, *kecuali* Jalan....

A. Kusuma raya

C. Sentosa

B. Merdeka

D. Pemuda

Simaklah cerita berikut!

Menabung

Pada suatu hari, Ani pergi ke gedung Bank Swadaya. Ani akan menabung di bank tersebut. Rumah Ani berada di sebelah selatan Rumah Sakit Medika. Ia pergi melalui jalan Semeru. Ani berjalan lurus ke arah utara. Kemudian, ia sampai di pertigaan. Ia berbelok ke arah timur melewati jalan Merapi. Kemudian Ani belok ke utara. Ani berjalan lurus hingga sampai di jalan Rinjani. Sedikit ke utara dari Jalan Rinjani adalah Bank Swadaya.

13. Ke mana tujuan Ani?
- A. Bank Swadaya
B. Rumah Sakit Medika
C. Jalan Rinjani
D. Jalan Merapi
14. Mengapa Ani pergi ke tempat tersebut?
- A. akan berobat
B. akan jalan-jalan
C. akan menabung
D. bermain
15. Untuk sampai ke tujuan, berapa jalan yang telah dilewati Ani?
- A. 1
B. 2
C. 3
D. 4
16. Ke arah mana Ani berjalan saat berada di Jalan Semeru?
- A. Selatan
B. Utara
C. Barat
D. timur
17. Di mana letak Bank Swadaya?
- A. Jalan Semeru
B. Jalan Merapi
C. Jalan Rinjani
D. Jalan Merbabu

Perhatikan denah berikut!



18. Jalan yang menuju arah utara adalah Jalan
- A. Jl. Diponegoro
B. Jl. Gatot Subroto
C. Jl. Ahmad Yani
D. Jl. Jenderal Sudirman

19. Perjalanan yang tepat dari rumah Winda menuju SD Maju Pintar yaitu
- A. ke arah Jalan Ahmad Yani, di persimpangan belok ke utara menuju Jalan Gatot Subroto
 - B. ke arah Jalan Ahmad Yani, di persimpangan belok ke barat menuju Jalan Gatot Subroto
 - C. ke arah Jalan Ahmad Yani, di persimpangan belok ke timur menuju Jalan Gatot Subroto
 - D. ke arah Jalan Ahmad Yani, di persimpangan belok ke selatan menuju Jalan Gatot Subroto
20. Bangunan yang berada di Jalan Jenderal Sudirman adalah
- A. Kantor
 - B. Kantor Pos
 - C. Rumah Winda
 - D. Toko Buku Ilmu

Lampiran 5**Kunci Jawaban**

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 11. A |
| 2. C | 12. D |
| 3. A | 13. A |
| 4. B | 14. C |
| 5. B | 15. D |
| 6. A | 16. B |
| 7. C | 17. C |
| 8. D | 18. C |
| 9. C | 19. C |
| 10. B | 20. B |

Lampiran 6

Tabulasi Hasil Untuk Pengujian Validitas Soal

NO	KODE SISWA	Kelas	BUTIR SOAL																									Skor Total (Y)	$\sum Y^2$	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	A	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529	
2	B	V	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	4	16	
3	C	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	20	400
4	D	V	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	10	100
5	E	V	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	19	361
6	F	V	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	15	225
7	G	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	441
8	H	V	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	18	324
9	I	V	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18	324	
10	J	V	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	7	49
11	K	V	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	19	361
12	L	V	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	13	169
13	M	V	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23	529
14	N	V	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	8	64
15	O	V	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	18	324
16	P	V	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	19	361
17	Q	V	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	9	81
18	R	V	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	10	100	
19	S	V	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	23	441
20	T	V	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	13	169
21	U	V	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	15	225
22	V	V	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	12	144	
Besar (X)			12	14	15	38	14	18	12	11	14	11	12	17	13	18	14	6	12	14	15	12	13	13	15	15	11	335	5737	
R Tabel			0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404			
R Hitung			0,531	0,682289	0,591604	0,519478	0,778149	0,671353	0,632892	-0,10991	0,500509	0,512856	0,514032	0,567059	0,241331	0,234735	0,448893	0,163955	0,429132	0,524085	0,500842	0,463092	0,533869	-0,11634	0,500842	0,48269	0,431156			
Keterangan			valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid		

Lampiran 7

TES UJI VALIDITAS

Untuk mencari validitas tes maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan korelasi *product moment*. Dari tabel uji valditas tes hasil belajar siswa kelas V untuk soal nomor 1 diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{array}{llll} \text{Diketahui} & : \sum X & = 12 & \sum Y & = 335 & \sum XY & = 214 \\ & \sum X^2 & = 144 & \sum Y^2 & = 112.225 & N & = 22 \end{array}$$

$$\text{Maka} \quad : r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{22 \times 214 - (12)(335)}{\sqrt{\{22 \times 12 - 144\} \{22 \times 5737 - 112.251\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4.708 - 4.020}{\sqrt{120 \times 13.963}}$$

$$r_{xy} = \frac{688}{\sqrt{1.675.560}}$$

$$r_{xy} = \frac{688}{1.294}$$

$$r_{xy} = 0,531$$

Dari perhitungan diatas diperoleh nilai r_{hitung} 0,531 sedangkan nilai r_{tabel} dengan sampel 22 orang dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ adalah 0,404. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,531 > 0,404$) maka soal nomor 1 dinyatakan valid. Dengan cara yang sama dari 25 soal yang diujikan pada siswa, diperoleh sebanyak 20 soal valid.

Tabel Perhitungan Validitas Tes

No. Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,531	0,404	Valid
2	0,682	0,404	Valid
3	0,591	0,404	Valid
4	0,519	0,404	Valid
5	0,770	0,404	Valid
6	0,671	0,404	Valid
7	0,632	0,404	Valid
8	-0,109	0,404	Tidak Valid
9	0,506	0,404	Valid
10	0,532	0,404	Valid
11	0,514	0,404	Valid
12	0,567	0,404	Valid
13	0,241	0,404	Tidak Valid
14	0,234	0,404	Tidak Valid
15	0,488	0,404	Valid
16	0,163	0,404	Tidak Valid
17	0,429	0,404	Valid
18	0,524	0,404	Valid
19	0,5	0,404	Valid
20	0,463	0,404	Valid
21	0,533	0,404	Valid
22	-0,116	0,404	Tidak Valid
23	0,5	0,404	Valid
24	0,482	0,404	Valid
25	0,431	0,404	Valid

Lampiran 8

Tabulasi Hasil Uji Reliabilitas

NO	KODE SISWA	Kelas	BUTIR SOAL																									Skor Total	\sum^{29}		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				
1	A	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529			
2	B	V	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	4	16		
3	C	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400		
4	D	V	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100		
5	E	V	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361		
6	F	V	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	225		
7	G	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	441		
8	H	V	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	18	324	
9	I	V	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324	
10	J	V	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	81	
11	K	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361		
12	L	V	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	169	
13	M	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529		
14	N	V	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	8	64	
15	O	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	18	324	
16	P	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	361		
17	Q	V	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	81	
18	R	V	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	100	
19	S	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	441		
20	T	V	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	169	
21	U	V	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	225	
22	V	V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	144	5737	
																												315			
Besar (X)			12	14	15	16	14	16	12	11	14	11	12	17	13	16	14	6	12	14	15	12	13	15	15	15	15	15			
Besar (X ²)			144	196	225	256	196	256	144	121	196	121	169	289	169	256	196	36	144	196	225	144	169	225	225	225	225	225	225	225	4839
Jumlah																															
P ₁			0.045451	0.038261	0.061818	0.072727	0.036364	0.072727	0.034545	0.054545	0.036364	0.072727	0.030909	0.072727	0.038261	0.072727	0.034545	0.036364	0.045451	0.038261	0.061818	0.059090	0.061818	0.061818	0.061818	0.061818	0.061818	0.061818	0.061818	0.5	
P ₂			0.045451	0.038261	0.061818	0.072727	0.036364	0.072727	0.034545	0.054545	0.036364	0.072727	0.030909	0.072727	0.038261	0.072727	0.034545	0.036364	0.045451	0.038261	0.061818	0.059090	0.061818	0.061818	0.061818	0.061818	0.061818	0.061818	0.061818	0.5	
F _Q			0.247934	0.231405	0.218942	0.193847	0.231405	0.193847	0.247934	0.25	0.231405	0.25	0.247934	0.17562	0.241736	0.193847	0.231405	0.193847	0.247934	0.231405	0.218942	0.247934	0.241736	0.218942	0.218942	0.218942	0.218942	0.25	ΣPQ	5.68388	
$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \frac{\sum p q}{n}}{S^2} \right)$																															

Lampiran 9

Perhitungan Realibilitas Tes

Untuk mencari realibilitas tes maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Kuder Richardson 20* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Adapun kriteria realibilitas suatu tes adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Realibilitas Tes

No	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Contoh perhitungan untuk butir soal nomor 1 diperoleh hasil sebagai berikut:

- Subjek yang menjawab benar pada soal nomor 1=12
- Subjek yang menjawab salah pada soal nomor 1=10
- Jumlah seluruh subjek adalah 22

Maka diperoleh:

$$P = \frac{12}{22} = 0,54 \quad \text{dan} \quad q = \frac{10}{22} = 0,45$$

$$\text{Maka } pq = 0,54 \times 0,45 = 0,247$$

Selanjutnya S^2 dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{\sum y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Dari hasil perhitungan diperoleh:

$$\sum Y = 335 \qquad \sum Y^2 = 5.737 \qquad N = 22$$

Maka diperoleh hasil: $S^2 = \frac{\sum y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$

$$S^2 = \frac{5.737 - \frac{(335)^2}{22}}{22}$$

$$S^2 = \frac{5.737 - 5.101}{22}$$

$$S^2 = 28,90$$

Maka : $r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$

$$r_{11} = \left(\frac{22}{22-1} \right) \left(\frac{28,90 - 5,683}{28,90} \right)$$

$$r_{11} = (1,0476)(0,8033)$$

$$r_{11} = 0,8415$$

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas soal, didapat bahwa instrumen soal adalah reliabel atau memiliki tingkat kepercayaan yang sangat tinggi dengan nilai $r_{11} = 0,8415$.

Lampiran 10

Tabulasi Hasil Uji Kesukaran Tes

No	Kode Siswa	No Item																									Skor Total (Y)	$\sum Y^2$	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529	
2	B	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	4	16	
3	C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	20	400
4	D	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	10	100
5	E	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	361
6	F	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	15	225
7	G	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	441
8	H	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	18	324
9	I	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18	324
10	J	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	7	49
11	K	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	19	361
12	L	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	13	169
13	M	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529
14	N	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	8	64
15	O	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	324
16	P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	361
17	Q	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	9	81
18	R	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100
19	S	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	21	441
20	T	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	13	169
21	U	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	15	225
22	V	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	13	169
B		12	14	15	16	14	16	12	11	14	13	12	17	13	16	14	6	12	14	15	12	13	15	15	15	11	11	335	5737
P (Tingkat Kesukaran Soal)		0,545455	0,636364	0,681818	0,727273	0,636364	0,727273	0,545455	0,5	0,636364	0,5	0,545455	0,727273	0,590909	0,727273	0,636364	0,272727	0,545455	0,636364	0,681818	0,545455	0,590909	0,681818	0,681818	0,681818	0,5			
Keterangan:		S	S	S	TM	S	TM	S	S	S	S	TM	S	TM	S	TS	S	S	S	S	S	S	S	S	S				
TS : Terlalu Sukar																													
S : Sedang																													
TM : Terlalu Mudah																													

Tabulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Kelompok atas

NO	KODE SISWA	BUTIR SOAL																									X	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
2	C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	19
3	E	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	19
4	G	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	21
5	H	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	18
6	I	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18
7	J	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	19
8	M	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23
9	O	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
10	P	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
11	S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	21
BA		8	11	9	10	11	11	9	5	9	9	9	8	10	7	10	10	3	9	11	9	8	6	9	9	8	218	
PA		0,727273	1	0,818182	0,909091	1	1	0,818182	0,454545	0,818182	0,818182	0,727273	0,909091	0,636364	0,909091	0,909091	0,272727	0,818182	0,818182	1	0,818182	0,727273	0,545455	0,818182	0,818182	0,727273	25,818182	

Kelompok bawah

NO	KODE SISWA	BUTIR SOSIAL																									X	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	B	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	4	
2	D	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	10
3	F	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	15
4	K	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	7	
5	L	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	13
6	N	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	7	
7	Q	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	9	
8	R	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	10	
9	T	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	13	
10	U	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	15	
11	V	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	12	
BB		4	2	6	6	3	5	3	6	5	2	4	7	6	6	4	3	3	4	5	4	4	9	5	6	3	115	
PB		0,363636	0,181818	0,545455	0,545455	0,727273	0,454545	0,727273	0,545455	0,454545	0,181818	0,363636	0,636364	0,545455	0,363636	0,272727	0,272727	0,363636	0,454545	0,363636	0,454545	0,363636	0,818182	0,454545	0,545455	0,727273	30,454545	
DP (PA-PB)		0,363636	0,818182	0,272727	0,363636	0,727273	0,545455	0,545455	-0,090909	0,363636	0,636364	0,363636	0,272727	0,090909	0,363636	0,545455	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
KETERANGAN		CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	CUKUP	BAIK	CUKUP	BAIK	CUKUP	BAIK	JELEK	BAIK	JELEK	BAIK	BAIK	BAIK	CUKUP	JELEK	BAIK	CUKUP	BAIK

Lampiran 11

Perhitungan Tingkat Kesukaran Tes

Tingkat kesukaran soal dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dimana: P= Tingkat kesukaran tes

B= Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS= jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria tingkat kesukaran soal adalah:

Besar P	Interpretasi
$0,00 \leq P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq P < 1,00$	Mudah

Contoh untuk soal nomor 1:

$$P = \frac{B}{JS}$$

$$P = \frac{12}{22}$$

$$P = 0,54$$

Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa tingkat kesukaran soal untuk nomor 1 adalah 0,54 yang tergolong kategori sedang. Dengan menggunakan

rumus yang sama, maka dapat dicari tingkat kesukaran tiap soal pada tabel di bawah ini:

Tabel Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	B	JS	P	Kategori	No Soal	B	JS	P	Kategori
1	12	22	0,54	Sedang	14	16	22	0,72	Terlalu Mudah
2	14	22	0,63	Sedang	15	14	22	0,63	Sedang
3	15	22	0,68	Sedang	16	6	22	0,27	Terlalu Sukar
4	16	22	0,72	Terlalu Mudah	17	12	22	0,54	Sedang
5	14	22	0,63	Sedang	18	14	22	0,63	Sedang
6	16	22	0,72	Terlalu Mudah	19	15	22	0,68	Sedang
7	12	22	0,54	Sedang	20	12	22	0,54	Sedang
8	11	22	0,5	Sedang	21	13	22	0,59	Sedang
9	14	22	0,63	Sedang	22	15	22	0,68	Sedang
10	11	22	0,5	Sedang	23	15	22	0,68	Sedang
11	12	22	0,54	Sedang	24	15	22	0,68	Sedang
12	17	22	0,77	Terlalu Mudah	25	11	22	0,5	Sedang
13	13	22	0,59	Sedang					

Perhitungan Daya Beda Soal

Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Dimana:

D = Daya pembeda soal

B_A = Banyaknya subjek kelompok atas yang menjawab benar

B_B = Banyaknya subjek kelompok bawah yang menjawab benar

J_A = Banyaknya subjek kelompok atas

J_B = Banyaknya subjek kelompok bawah

P_A = Proporsi subjek kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi subjek kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel Kriteria Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,0 - 0,9	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup

3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali

Contoh daya pembeda soal untuk soal nomor 1

Diketahui: $B_A = 8$ $B_B = 4$

$J_A = 11$ $J_B = 11$

Maka, $D = \frac{8}{11} - \frac{4}{11}$

$D = 0,72 - 0,36$

$D = 0,36$

Dari hasil perhitungan diatas diketahui bahwa daya beda soal untuk soal nomor 1 adalah 0,36 yang tergolong kategori cukup. Dengan menggunakan cara yang sama, maka diketahui daya pembeda tiap soal seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel Perhitungan Daya Pembeda Soal

No Soal	DayaBeda	Keterangan	No Soal	Daya Beda	Keterangan
1	0,36	Cukup	14	0,36	Cukup
2	0,81	Baik	15	0,54	Baik
3	0,27	Cukup	16	0	Jelek
4	0,36	Cukup	17	0,54	Baik
5	0,72	Baik	18	0,45	Baik
6	0,54	Baik	19	0,54	Baik
7	0,54	Baik	20	0,45	Baik
8	-0,09	Jelek	21	0,36	Cukup
9	0,36	Cukup	22	-0,27	Jelek
10	0,63	Baik	23	0,36	Baik
11	0,36	Baik	24	0,27	Cukup
12	0,27	Cukup	25	0,42	Baik
13	0.09	Jelek			

Lampiran 12

Data Hasil Belajar Siswa

A. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Kode Siswa	Post-Test		
		Skor	Nilai (X)	X^2
1	A	18	90	8100
2	B	15	75	5625
3	C	20	100	10000
4	D	20	100	10000
5	E	18	90	8100
6	F	16	80	6400
7	G	18	90	8100
8	H	19	95	9025
9	I	17	85	7225
10	J	17	85	7225
11	K	19	95	9025
12	L	18	90	8100
13	M	19	95	9025
14	N	15	75	5625
15	O	20	100	10000
16	P	14	70	4900
17	Q	16	80	6400
18	R	17	85	7225
19	S	19	95	9025
20	T	18	90	8100
21	U	17	85	7225
22	V	18	90	8100
23	W	13	65	4225
24	X	18	90	8100

No	Kode Siswa	Post-Test		
		Skor	Nilai (X)	X^2
25	Y	19	95	9025
26	Z	16	80	6400
27	AA	19	95	9025
28	BB	15	75	5625
29	CC	14	70	4900
30	DD	15	75	5625
Jumlah Nilai		517	2585	225475
Rata-Rata		17,23	86,16	
Standar Deviasi			9,71	
Varians			94,28	
Maksimum			100	
Minimum			65	

Lampiran 13

Prosedur Perhitungan Rata-rata, Varians, Data Standar Deviasi Hasil

Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

A. Kelas Eksperimen

1. Nilai Post Tes

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 2585 \quad \sum X^2 = 225475 \quad n = 30$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{2585}{30} = 86,16$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{30(225475) - (2585)^2}{30(30-1)}$$

$$S^2 = \frac{6.764.25 - 6.682.225}{30 \times 29}$$

$$S^2 = \frac{82025}{870}$$

$$S^2 = 94,28$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{94,28} = 9,71$$

B. Kelas Kontrol

1. Nilai Post-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 2305 \quad \sum X^2 = 178875 \quad n = 30$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{2305}{30} = 76,83$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{30(178875) - (2305)^2}{30(30-1)}$$

$$S^2 = \frac{5.366.250 - 5.313.025}{30 \times 29}$$

$$S^2 = \frac{5322}{870}$$

$$S^2 = 61,17$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{61,17} = 7,82$$

Lampiran 14

Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar

Pengujian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors, yaitu memeriksa distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

Prosedur Perhitungan:

1. Buat H_0 dan H_a yaitu:

H_0 = Tes tidak berdistribusi normal

H_a = Tes berdistribusi normal

2. Hitunglah rata-rata dan simpangan baku data dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{2585}{30} = 86,16$$

Dan

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{30(225475) - (2585)^2}{30(30-1)}$$

$$S^2 = \frac{6.764.25 - 6.682.225}{30 \times 29}$$

$$S^2 = \frac{82025}{870}$$

$$S^2 = 94,28$$

$$S = \sqrt{94,28}$$

$$S = 9,71$$

3. Setiap data X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

Soal Nomor 1

$$Z_{score} = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{65 - 86,16}{9,71} = \frac{-21,16}{9,71} = -2,179$$

4. Menghitung $F(Z_i)$ dengan melihat tabel $F(Z_i)$ yaitu:

$$Z_{score} = -2,179 \text{ maka } F(Z_i) = 0,014$$

5. Menghitung $S(Z_i)$ dengan rumus:

Soal Nomor 1

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{1}{30} = 0,033$$

6. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu:

Soal Nomor 1

$$F(Z_i) - S(Z_i) = 0,014 - 0,033 = -0,019$$

Harga mutlaknya adalah -0,019.

7. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dari soal post test pada kelas eksperimen harga mutlak terbesar ialah -0,019 dengan $L_{tabel} = 0,161$.

8. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Kriterianya adalah diterima H_a jika L_0 lebih kecil dari L_{tabel} . Dari soal post test pada kelas eksperimen yaitu $L_0 < L_{tabel} = -0,019 < 0,161$ maka soal post test pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Normalitas Soal Post test pada Kelas Eksperimen

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)- S(zi)
1	65	1	1	-2,179	0,014	0,033	-0,019
2	70	2	3	-4,555	2,607	0,1	-0,1
3	75	4	7	-4,552	2,645	0,233	-0,23
4	80	3	10	-4,549	2,683	0,333	-0,33
5	85	4	14	-4,546	2,723	0,466	-0,46
6	90	7	21	-4,543	2,763	0,7	-0,7
7	95	6	27	-4,540	2,803	0,9	-0,9
8	100	3	30	-4,537	2,844	1	-1
Rata-rata	86,16	30	L_{hitung}				-0,019
SD	9,71		L_{Tabel}				0,161

Uji Normalitas Soal Post test pada Kelas Kontrol

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)- S(zi)
1	65	2	2	-1,512	0,065	0,066	-0,001
2	70	5	7	-0,873	0,191	0,233	-0,042
3	75	14	21	-0,234	0,407	0,7	-0,292
4	80	4	25	0,404	0,657	0,833	-0,176
5	85	2	27	1,044	0,851	0,9	-0,048
6	90	1	28	1,683	0,953	0,933	0,020
7	95	1	29	2,322	0,989	0,966	0,023
8	100	1	30	2,961	0,998	1	-0,002
Rata-rata	76,63	L_{hitung}					0,023
SD	7,82	L_{Tabel}					0,161

Lampiran 15

Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

A. Nilai Post Tes

Kelas Eksperimen

$$SD_1^2 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{(N - 1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{225475 - \frac{(2585)^2}{30}}{(30 - 1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{225475 - 222740}{29}$$

$$SD_1^2 = \frac{2735}{29}$$

$$SD_1^2 = 94,28$$

Kelas Kontrol

$$SD_2^2 = \frac{\sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{N}}{(N - 1)}$$

$$SD_2^2 = \frac{178875 - \frac{(2305)^2}{30}}{(30 - 1)}$$

$$SD_2^2 = \frac{178875 - 177100}{29}$$

$$SD_2^2 = \frac{1775}{29}$$

$$SD_2^2 = 61,17$$

Sehingga diperoleh:

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{94,28}{61,17}$$

$$F_{hitung} = 1,541$$

Diperoleh $F_{\text{tabel}} = 1,871$. Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ yaitu $1,541 < 1,871$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi varians data post test kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.

Lampiran 16

Prosedur Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t (Polled Varian). Karena data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} X \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Hipotesis yang diuji dirumuskan sebagai berikut :

$H_a : \mu_1 = \mu_2$ (Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia)

$H_o : \mu_1 \neq \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia)

Berdasarkan perhitungan data hasil belajar siswa (post-test), diperoleh data sebagai berikut:

$$x_1 = 86,16 \quad S_1^2 = 94,28 \quad n_1 = 30$$

$$x_2 = 76,83 \quad S_2^2 = 61,17 \quad n_2 = 30$$

Maka,

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} X \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{86,16 - 76,83}{\sqrt{\frac{(30-1)(94,28) + (30-1)(61,17)}{30+30-2} \times \left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30}\right)}}$$

$$t = \frac{9,33}{\sqrt{\frac{2734,12 + 1773,93}{58} \times 0,066}}$$

$$t = \frac{9,33}{\sqrt{\frac{4508,05}{58} \times 0,066}}$$

$$t = \frac{9,33}{\sqrt{5,129}}$$

$$t = \frac{9,33}{2,26}$$

$$t = 4,128$$

Dari perhitungan tersebut diketahui nilai $t_{hitung} = 4,128$. Kriteria pengujiannya adalah ditolak H_0 jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. T_{tabel} diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah $5\% = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ menggunakan rumus excel yaitu $=TINV(0,05; dk)$. Maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,001$.

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,341 > 2,001$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan.

Lampiran 17**Dokumentasi Penelitian****MIS Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan****Lokasi Penelitian****Kantor/Ruang Guru**



Ruang Perpustakaan



Kamar Mandi



Lantai Dua Sekolah



Lantai Dua Sekolah



Musholla



Kelas Eksperimen (siswa sedang membuat gambar denah)



Kelas Kontrol (siswa sedang mengerjakan soal post test)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731 Email:
ftiainsu@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : YULI ANDARI
NIM : 36.14.4.044
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG : 08 JUNI 2018
**JUDUL SKRIPSI : PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA TERHADAP
 HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV
 MIS NURUL FADHILAH PERCUT SEI TUAN**

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Dr. Salminawati, S.S, MA	Agama	Ada	
2.	Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd	Pendidikan	Tidak Ada	
3.	Dra. Hj. Rosdiana A. Bakar, MA	Metodologi	Tidak Ada	
4.	Drs. Hadis Purba, MA	Hasil	Tidak Ada	

Medan, 6 Juli 2018

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

Nasru Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
 NIP. 19770808 200801 1 014



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
 Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-3369/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/03/2018
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Riset**

Medan, 13 Maret 2018

Yth. Ka. MIS NURUL FADHILAH PERCUT SEI TUAN

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

NAMA : YULI ANDARI
 T.T/Lahir : Alur Nunang, 02 September 1995
 NIM : 36144044
 Sem/Jurusan : VIII/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di MIS NURUL FADHILAH PERCUT SEI TUAN guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

“PENGARUH MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIS NURUL FADHILAH PERCUT SEI TUAN”

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



PERGURUAN NURUL FADHILAH MADRASAH IBTIDAIYAH

NSM : 111212070051 NPSN : 60703780
Jln. Pelaksanaan Gg. Saudara IV Desa Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang Hp. 081265044402

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0745 / MI / NF / B / w / 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap	: Hj. Hotni Mediwarni, S.Pd.I,MA
NIP	: -
Jabatan	: Kepala Madrasah
Nama Madrasah	: MIS Nurul Fadhillah
Alamat Madrasah	: Jln. Pelaksanaan Gg. Saudara IV B. Setia Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang
Status Madrasah	: Swasta

Adalah benar yang datanya di bawah ini berikut :

Nama	: Yuli Andari
Tempat, T. Lahir	: Alur Nunang, 02 Sep 1995
NIM	: 36144044
Jurusan	: PGMI / Sem VIII

Telah melaksanakan Riset di Nurul Fadhillah untuk memperoleh informasi dan data-data yang berhubungan dengan skripsi yang berjudul :

PENGARUH MULTI MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIS NURUL FADHILAH PERCUT SEI TUAN

Demikian surat ini diperbuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Bandar Setia, 22 April 2018

Kepala MIS Nurul Fadhillah



Hj. HOTNI MEDIWARNI, S.Pd.I,MA